ADVENTURES, STRATEGIE, RPG, SIMULATIE, ACTIE



HINTBOEK DEEL 5

OPLOSSINGEN, CODES, TIPS EN CHEATS

Zoals die verschenen zijn in Software Gids nr. 41 t/m 50

OPLOSSINGEN:

3 SKULLS OF THE TOLTECS, AMBER JOURNEYS BEYOND, BLACK DAHLIA, BLUE FORCE, BROKEN SWORD 1, BUREAU 13, CITY OF THE LOST CHILDREN, COMPANIONS OF XANTH, CRITICAL PATH, CURSE OF MONKEY ISLAND (MOEILIJKE VERSIE), DARK EARTH, DISCWORLD 2, DREAMWEB, ERIC THE UNREADY, FABLE, GABRIEL KNIGHT 1: SINS OF THE FATHERS, GOBLIIINS 2, KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE, LANDS OF LORE 1: THRONE OF CHAOS, LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY, LARRY 7: LOVE FOR SALE, LAST EXPRESS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, LIGHTHOUSE, LOST EDEN, MARTIAN MEMORANDUM, MYST, NEMESIS, NEVERHOOD, NINE, NORMALITY, PANDORA DIRECTIVE, RED LIGHT DISTRICT, RETURN TO ZORK, (THE) RIPPER, SHADOWS OVER RIVA, SHANNARA, SPUD, SYN-FACTOR, SYNNERGIST, TOONSTRUCK, TORIN'S PASSAGE, TWINSEN'S ODDYSEY (LITTLE BIG ADVENTURE 2/RELENTLESS 2), VERSAILLES 1685, VOODOO KID, ZORK GRAND INQUISITOR, ZORK NEMESIS: THE FORBIDDEN LANDS.

CHEATS, CODES en TIPS

ADVANCED TACTICAL FIGHTER, ARCHIMEDEAN DYNASTY, BETRAYAL IN ANTARA, CARMAGEDDON, CIVILIZATION 1, COLONIZATION, COMMANCHE 3, DIABLO: TIPS OM TE WINNEN, DIABLO: SHRINES, DIABLO: SORCERERS HAVE ALL THE FUN, EXTREME ASSAULT, HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, IMPERIUM GALACTICA, LAST RESORT, LEMMINGS 2, LEMMINGS 3D: 2E DEEL CODES, (THE) MANAGER, M.A.X., MIGHT & MAGIC 6: TIPS, MYST: CODES, N.H.L.97, PANDEMONIUM, P.O.D., TWINSEN'S ODDYSEY

FL. 29,95 / Bfr. 550

INHOUD

OPLOSSINGEN:

CHEATS EN CODES:

Amber Journeys Beyond: oplossing

Je wordt gevraagd om naar een collega te kijken die met een onderzoek bezig is naar geesten en krachten uit het hiernamaals. Als je er naar toe rijdt, raak je in een slip en beland je in het water. Als je bijkomt sta je aan de rand van het meer en zoek je de weg terug naar het huis. Open de garage en pak van de paal een koevoet. Loop naar boven en je vindt Roxy in een coma. Ga naar de voorkant van het huis en open de brievenbus. Open het pakje en lees de brief. Pak de oscillator en ga het huis binnen. Ga de trap op en zoek in de kamer met het rode licht naar een hefboom schakelaar. Haal hem om en je hebt licht. Pak van het bureau met de computer de videotape. Bekijk het andere bureau en open de la. Lees de gebruiksaanwijzing van de hoofdset en ga via de trap naar het balkon binnenshuis, pak de verklikker. Ga via de trappen naar de benedenverdieping en ga naar de kamer rechts van de voordeur. Je vindt hier een Amber device. Stop de oscillator er in en je verklikker gaat flikkeren. Bekijk de verklikker en je ziet dat het Amber device is geladen. Ga naar de aangrenzende kamer en bekijk de videocamera op het buffet. Stop de tape erin en klik op het kijkgat. Je kan nu de tape afspelen.

Open de buffetkast en pak de onkruidverdelger. Ga naar de kamer links van de voordeur en bekijk het apparaat naast de deur (plotter). Zet het level op 6, de gain op 5 en de freq. op 8 en zet hem op run (cijfers staan in de gebruiksaanwijzing uit de la bij de computer). De verklikker meld dat dat nu ook de barset werkt. Ga naar de keuken en open de deur naar buiten. Op de deurknop zit een tracer. De verklikker vangt een stem op en speelt 'm af. Dit kan even duren (3 min. en druk dan op play). Als je de boodschap hebt gehoord haal je de tracer van de deur en neem je 'm mee. Gebruik de tracer op de deurknop van de gesloten deur boven aan de trap (5 min. en dan play). Beluister de boodschap en neem de tracer weg. Ga naar de slaapkamer, open de kast, bekijk de televisie en loop door het huis heen tot de verklikker je laat zien dat er een sleutel wordt gedropt in het nachtkastje naast het bed. Haal de sleutel op en gebruik deze op de gesloten deur boven aan de trap. Bekijk de gehele kamer en ga weer verder met het onderzoeken van kamers en het boothuis. Plaats bij het boothuis de tracer op de deur en wacht op de boodschap (2 min).

Na een tijdje hoor je de telefoon. Neem 'm op en je hoort dat de hoofdset is geactiveerd. Ga naar de Amber machine en pak de hoofdset uit de machine. De verklikker meldt surf's up. Hou de hoofdset op en ga naar de kamer die op slot was. Ga door de spiegel en je komt in het verleden rond 1940. Bekijk de doosjes op het dressoir en open deze zo dat je de zin "Maggie I miss you" hoort. Ga naar de radio en draai de zenderknop naar 75. Je bent nu in de keuken. Haal de etenslift naar boven en bekijk de kalender. Draai de radio terug naar 62. Klik op de breinaald naast de radio. Deze verdwijnt in de etenslift. Ga via de radio terug naar de keuken (75). Haal de etenslift naar beneden en klik op de breinaald. Deze vormt het tweede deel van de antenne en de radio heeft een nieuwe zender (65). Ga via de nieuwe zender naar de kamer met de klok op tafel en bekijk deze. De nieuwslezer op de radio zegt dat er om zeven uur een nieuwe zender in de lucht komt. Als je de dubbele deuren van de kamer opent gaat de klok een half uur vooruit. Met de enkele deur is dit een kwartier. Zet met de deuren de klok op zeven uur en zoek dan via de radio op frequentie 129.8, de vierde kamer. In de vierde kamer vind je in de prullenbak wat papiersnippers die je terug moet schuiven naar een telegram. Dit valt echt niet mee maar lukt je dit dan kom je weer terug in het huis van Roxy.

Als je wakker wordt is het licht uit dus weer naar de kamer met de schakelaar. Je kunt nu twee dingen gaan doen: of naar het boothuis of naar het tuinhuis. Ik ben eerst naar het boothuis gegaan. Bekijk de verklikker, wacht op de boodschap (3 min.). Breek met de koevoet de planken van de deur en ga je naar binnen. Bekijk de vloer en ga naar buiten. Je hoort een stem van een pop die vast zit in het ijs. Bekijk goed waar je staat en ga dan terug naar het boothuis. Aan de achterkant zie je een lier aan de muur, draai deze twee keer naar beneden. Bij de werkbank is de katrol gezakt. Duw tegen de katrol en deze gooit een zak zout naar buiten. Ga nu naar de plaats waar de pop in het ijs zat en je ziet nu een gat waar het zout bij ligt. Ga door het gat onder het ijs en je ziet een eendje. Klik op het eendje en er verschijnt een auto. Ga in de auto zitten en klik op de voorruit. Als deze schoon is komt het poppetje bij je zitten en zegt dat je naar een kasteel moet. Neem de middelste ijsbaan. Bij de tweesprong neem je weer de middelste en je komt bij het kasteel. Het poppetje stapt uit en zegt dat je de beer moet gaan halen. Je eindigt bij het gat in het ijs en stapt weer in de auto. Denk om de voorruit en neem weer de middelste weg. Bij de tweesprong ga je rechts. Je eindigt bij een aantal ijspegels. Ga hier omheen en zoek de weg naar de beer. De beer zit te laag om te pakken. Ga terug naar de ijspegels en ga er nu in. In het midden zie je luchtbellen. Als je hier tussen stapt kom je weer boven. Ga naar de achterkant van het boothuis en klim in de plant naar boven. Zet de windvaan naar het westen en ga dan op het ijs op zoek naar de windmolen. Klik op de windmolen en deze gaat draaien. Zoek nu op het ijs naar de zeilboot. Klik op het touw in de zeilboot en je ziet dat de zeilboot naar voren gaat. Het touw van de zeilboot zakt in het ijs. Ga terug naar het gat met het zout en ga in de auto zitten. Maak de voorruit schoon en neem het middelste pad. Bij de tweesprong rechts en je belandt weer bij de ijspegels. Zoek naar het pad met de beer en je ziet dat deze op het anker van de zeilboot is gaan zitten. Ga via het midden van de ijspegels weer naar boven en naar de achterkant van het boothuis. Draai boven de windvaan naar het oosten en ga naar de zeilboot. Klik op het touw en de zeilboot gaat terug en hijst het touw met het anker omhoog. Ga via het gat in het ijs naar de auto, neem de middelste weg en bij de tweesprong rechts. Bij de ijspegels ga je weer naar de beer en je ziet dat de beer nu te hoog zit. Via de ijspegels ga je weer omhoog en via het gat weer naar de auto. Neem nu de weg links en bij de tweesprong de middelste weg. Je komt bij de beer die nu in de auto stapt. Je gaat recht door en komt bij het kasteel waar de beer uitstapt. Als je wakker wordt ben je weer boven en bekijk je de verklikker. Je moet nu naar het tuinhuis. Hier heb ik lang naar moeten zoeken. Zet boven de schakelaar van de verlichting weer aan en ga dan via de keuken het huis uit. Loop naar de garage en kijk aan de achterkant naar de bomen, dus niet de kant waar je de dubbele deuren hebt. Draai je om en loop naar de bomen. Hier zie je het begin van een pad. Op het pad groeit een struik. Spuit deze in met de onkruidverdelger uit je inventory en de struik verdwijnt. Je kan nu over het pad naar het tuinhuis lopen. Ga het tuinhuis in en kijk omhoog. Je komt in een serre waar je door het sleutelgat van de witte deur kijkt. Ga door de dubbele deuren en volg het pad naar de bijenkorven. Zoek hier de doorgang in de heg naar de fontein. De andere doorgang gaat naar een stenen bank maar die komt later. Bij de fontein ga je naar de schuur die er achter staat en zoek je de deur. Ga de schuur in en sluit de deur achter je. In de achterwand net boven de grond zit een kijkgaatje. Als je hier door kijkt zie je niet veel. Klik op het schotje en het linker kijkgat verschijnt. Kijk hierdoor en ga dan de schuur uit. Bij de fontein staan twee bloembakken met een conifeer. Deze coniferen kun je draaien. Draai ze allebei om en kijk dan in de schuur nog een keer door het kijkgat (vergeet niet de deur te sluiten). Je ziet nu een huis met raampanelen. Kijk in welke stand deze open en dicht staan en ga dan terug naar de bijenkorven. Neem nu het pad naar de stenen bank en bekijk het hart op de bank. Bekijk de naalden en klik er zo op dat ze er alle drie uit gaan. In het hart vind je een cijfercode (321). Zoek nu naar de doorgang die omhoog gaat naar het tuinhuis. Onder het tuinhuis op de paal vind je een rode knop die je indrukt. Ga via de trap het tuinhuis in en bekijk het rooster op de grond. Op het rooster zit een cijferslot waar je de code van het hart invoert. Ga de trap af en bekijk het schilderij en de brief. Bekijk de middelste koffer en ga dan naar de deur met de witte vlag ernaast. Als je op de vlag klikt gaat deze aan het touw. Klik nu op het touw onder de vlag en er verschijnt een rode vlag. Deze verschijnt ook in het slot van de deur. Klik nu op het bruine vlak naast het slot en er verschijnen zes rode knoppen. Klik deze aan volgens de combinatie van de raampanelen. (Boven links en midden, onder midden en rechts). Open nu de deur en je wordt weer wakker in het tuinhuis, loop nu het huis aan de voorkant weer in. Ga naar de lichtschakelaar. Als je deze omhaalt word je geëlectrocuteerd en ga je naar de hemel. Je bent te vroeg en wordt weer terug gestuurd. Luister goed wat de engel zegt. Als je terug bent ga je naar de computer en klik je op het scherm. Als password vul je in wat de engel zei dat je nodig had (wisdom). Druk op enter en je ziet drie sterren. Met de knoppen moet je de drie sterren samenvoegen tot 1 ster. Nu krijg je drie rijen met tekens. Zet deze zo, dat de lijn door de tekens doorloopt. Als je dit gedaan hebt zie je dat de hoofdset is geactiveerd voor reanimatie. Ga nu naar de garage en zet de hoofdset op het hoofd van Roxy. Je maakt dat je wegkomt en de boel ontploft. Uit het niets verschijnt Roxy die van het een en ander niet veel meer afweet en heb je het spel uitgespeeld.

Game Team: Fred Boot en Peter Geurts.

3 SKULLS OF THE TOLTECS: OPLOSSING

Vergeet niet altijd en uitgebreid op verschillende manieren en meermalen te babbelen met de diverse personages. Vaak moet je terugkeren voor nieuwe gesprekken en soms zijn situaties veranderd. Verder is het ook van belang wat je zegt. Lukt iets niet, dan zul je dus meer (of anders) moeten babbelen of eerst iets anders moeten doen.
Voorbeelden ter verduidelijking:
1. De koffiepot bij de deputy krijg je pas als je in de saloon iedereen gesproken hebt.
2. De zak tabak van de soldaat bij het klooster krijg je als je de goede zinnen aanklikt. Doe je het anders, dan zal de soldaat je om 7 dollar vragen, die je op dat moment niet hebt.
3. De houweel van de monnik in het begin kun je pas pakken als je Buck achter de kar hebt verstopt. Je moet dan opnieuw praten met de monnik.

Canyon: Leg Buck achter het karretje. Pak het houweelblad en de steel. Deze twee kun je aaneenkoppelen tot een compleet pikhouweel. Sla de broeder op zijn hoofd met de houweelsteel. Pak hem zijn pij af. Stap op de ezel en ga linksaf.
Klooster: Van de soldaat krijg je een zak met lichte tabak. Na een babbel met Lardbelly in de canyon ga je naar de stad.
Stad: In de schuur pak je uit de emmer een schroef. Klim omhoog m.b.v. de ladder. Geef het parkeerbord een karateslag. Klim naar beneden en pak het parkeerbord op. Bij de winkel haal je uit de kist een stapeltje hout. Pak een sigaar. Stuur de winkelier naar oma bij de kapperszaak en pak dan de wortels, de koffie, de suiker en de koekjes. Deze truc werkt altijd. Vul je inventory aan indien je voorwerpen verbruikt hebt. Geef de wortels aan de ezel en pak de sombrero af. De knaap bij de ingang van de saloon zal je binnenlaten na een juist gesprek. In de saloon, waar je ook naar boven kunt lopen, krijg je van de barkeeper een lege fles. Bekijk deze in je menu. Van de deputy krijg je de koffiepot. In de kerk kun je ook naar boven lopen. Anselmo krijg je voorlopig zijn kamer niet uit. In de bank leen je in totaal 40 dollar. Trek de pij eens aan, voorlopig heb je het kaartje nog niet. In het station verstuur je alvast alle telegrammen. De trolley repareer je met de schroef. Vul de koffiepot met water van de watertank. Stap op de trolley en vertrek.

Kerkhof: Pak het touw. Geef de papegaai een koekje. Pak de papegaai als hij het koekje verorbert. Graaf links met het pikhouweel een gat in de grond.
Waterval: Klim omhoog. Door het touw om de steen te gooien zwier je door de waterval naar een grot. Kijk hier door de tralies (commando go to gebruiken).
Bos: In het hutje pak je de hengel. Met de hengel vis je een hoorn op uit het riviertje. Haal de ballon uit de boom, deze heeft een scheur en hangt links in de boom naast het huisje. Let op de kauwgom, die rechts van het hutje op een boom geplakt zit. Tom wil water, suiker en gerst. Dit doen we later.
Fort Apache: Uitgebreid verkennen en onderzoeken. Onder de overkapping met de vlag blaas je op de hoorn, de uitkijkpost zal dan de vlag strijken. Pak de vlag. In de keuken pak je de fles tobasco uit het kastje, stop je de houtblokken in de oven, stop je de koffie in de koffiepot en zet je de koffiepot op de kookplaat. Kijk door het raam van het kantoor van de kolonel en geef hem de vlag als handdoek. Bij de Chinees pak je een kom rijst. Op een gegeven moment kun je het kantoor van de kolonel in. Pak het uniform en de spons, plaats de spons op de alarmbel. Om buiten met de kolonel te kunnen praten, begeef je je onder zijn manschappen. Laat de Chinees het uniform wassen, haal het later op, onderzoek het uniform en je hebt de sleutel. Deze sleutel is van de deur in het kantoor van de kolonel en opent de weg naar de safe.
Indianendorp: Pak het mes. Kruip door de spleet van de tent bij de medicijnman, pak binnen de fles die het laat regenen en de kaars. Ga even terug naar het bos en gebruik het mes op de kauwgom. Met de kauwgom koop je de Indiaan om bij de vergadertent. In de vergadertent bied je aan de pijp te roken. Verwissel vliegensvlug de tabak van de vredespijp met de extra lichte tabak. In de gouden schedeltent pak je een doosje lucifers. In de vergadertent pak je gerstkorrels uit de ketel.

Fort Apache: In de keuken ontsteek je de oven met de lucifers. Pak de koffiepot met de nu hete koffie. Gooi rijst in de schaal ernaast.
Klooster: Giet de slapende Mexicaan hete koffie in zijn mond. Dit kun je herhalen.
Canyon: Geef Lardbelly de sombrero. Rechts van Lardbelly bovenin zie je nu een grot, de schuilplaats van de rebellen. Pak daar de 4 azen.
Stad: Laat oma de ballon repareren.

Hoe maken we whisky?: Op het kerkhof gooi je de gerstkorrels in het gegraven gat. Gebruik de waterspreuk, pak de verse gerst. In het kantoor van de kolonel gooi je de ton door het raam naar buiten (commando move). De ton belandt op de trolley. Ga met de trolley naar de stad en vul de ton met water uit de watertank. Voeg de suiker en de gerst toe aan het water in de ton. Sluit de ton met het parkeerbord. Ga naar het bos, Tom maakt de whisky. Je komt nu vanzelf bij de indianen die zich tegoed doen aan de whisky. Vul de lege fles met whisky. Pak de gouden schedel die ligt op het paaltje links van de totempaal. Helaas gooit de kolonel roet in het eten en raak je terstond je eerste gouden schedel kwijt.
Fort Apache: Geef de sergeant bij de dames de fles whisky, verlaat de ruimte en keer terug, pak de ster van Mexico (één der medailles in het pronkkastje). Bekijk de ster van Mexico = flesopener. Open de fles tobasco met de flesopener. Gooi tobasco in de schaal met rijst op de oven in de keuken.
Canyon: Geef Lardbelly de ster van Mexico.
Fort: Klim naar de overkapping waar je de vlag vond, ga linksaf, open het valluik en vis met de hengel het dynamiet op.

Stad: In de saloon krijg je driemaal een aanwijzing waar Dickson zich bevindt. Zijn broer aan de bar en de lady op het balkon zullen het vertellen als je de juiste zinnen aanklikt en je kunt door het sleutelgat van de linkerdeur (trap op) kijken. In de kerk laat je de papegaai los, stop je de kaars in de kandelaar linksboven de preekstoel, steek je de kaars aan met je lucifers en laat je de priester abt Anselmo roepen. De papegaai doet de rest, loop Anselmo's kamertje in. Hier pak je de revolvers uit de kist en het kaartje dat op tafel ligt. Ga omhoog naar de klokkentoren. Als je daar bent, ga je naar het linkerbalkon van de saloon; Fenimore zal er via de daken heenspringen. In de kamer waar Dickson sliep pak je het handboek voor valsspelers uit de rechterlade, lees dit boek. In de bank trek je de monnikspij aan en geef je de kassier het kaartje. Helaas is de kluisdeur stuk, praat opnieuw met de kassier zonder monnikspij aan en hij laat je door naar de safe. Stop dynamiet in de hendel, steek het dynamiet aan met de lucifers. Pak de 10 dollar uit een der kaslades. De gouden schedel ligt in de waterput bij Sam de pianospeler.
Fort: Praat met de cipier, gebruik de triangel om hem naar de rijst met tobasco in de keuken te lokken.
Canyon: Geef Lardbelly de pistolen, daarna de ballon.
Stad: In de saloon loop je de trap op, gebruik de regenspreuk. De emmer staat nu bij de klapdeuren. Pak de emmer. Bevestig de emmer aan de waterput, draai aan de hendel. Van Sam krijg je de gouden schedel. Bekijk de schedel in je menu = stethoscoop. In de saloon ga je naar de kamer van de danseres, pak de 2 kussens, gebruik je mes om ze open te snijden = vals 100 dollarbiljet. Ga pokeren met de sheriff en Dickson; tijdens het spel gebruik je het valse biljet met de 4 azen. Je komt in de cel. Pak hier een steen en sla de bewaker knock-out. Pak de dart die in Dickson's billen steekt. Gebruik de dart op de ring om te ontsnappen met Dickson op je rug. Sjouw naar het station, haal de hendels om (tweemaal), ga het stationsgebouw in. Pak en lees hier het morsecodesboek. Gebruik de telegraaf om de trein op te roepen. Sjouw naar buiten, de trein arriveert.
Fort Apache: Open de celdeur met de sleutel uit je vorige avontuur. Bull zal je helpen als je hem de stethoscoop geeft. Ga tussen de soldaten staan voor de afleiding. Ga naar Bull bij de safe. Er volgt een indianenaanval en na wat verwikkelingen beland je in de waterval.

Stad: Naar de saloon waar plannen worden gesmeed. Stuur Anselmo en Leconte (geef hem Frans uniform) op pad.
Canyon: Stuur Lardbelly en zijn rebellen op pad. De ballon maak je vast met commando "use fabric".
Finale: Onder dekking van de rebellen ga je door de deur aan de overkant. In de gevangenis draai je aan het wiel, pak je de ijzeren bal. In de ruimte met de kast trek je de lades open, klim je op de kast, verbind je de slang met de kraan van de ton en klim je door het raam naar buiten. Buiten trek je de slang door naar het raam van de bibliotheek. Gooi een brandende lucifer op de boeken bij de soldaten. Terug bij Lardbelly hijs je je op aan het kanon m.b.v. het touw. Draai het kanon om, stop de ijzeren kogel erin, de scherpschutter wordt uitgeschakeld. Klim via het kanon m.b.v. het touw weer naar beneden. In de bibliotheek pak je het groene boek bij de trap, bekijk het boek = sleutel. Boven aangekomen open je de deur met deze sleutel. Eenmaal binnen word je opgesloten. Trek het kleed opzij. Bekijk de schildering. Druk op het zonnesymbool en bekijk het maansymbool. Ga rechtsaf de grot in en geniet van de einddemo.

Peter Postma.

BLUE FORCE: OPLOSSING

Verklaring:
Lopen=benen.
Onderzoeken=ogen.
Oppakken=hand.
Klik=item kiezen.

Hier zijn wat Politie Codes:
10-1 Radio Ontvangst slecht.
10-2 Radio Ontvangst goed.
10-4 Bericht ontvangen.
10-13 Weersgesteldheid.
10-15 Gevangenen in Bewaring.
10-27 Onderwerp nagekeken.
10-35 Assistentie gevraagd.
10-97 Op de plaats aangekomen.
10-98 Plaats vrijgemaakt: vrij voor oproep.
10-99 Spoed: Agent heeft hulp nodig.

Dag 1.

Je bent Jake Ryan, beginnend motoragent. Tien jaar geleden werden je ouders vermoord en de dader is nog steeds niet gevonden, maar stukken bewijs zijn er nog steeds. Je wordt de partner van je vaders partner en wil de waarheid boven water halen. Maar ben je bestand tegen de druk en zul je de lijn niet overschrijden?

Het is je eerste dag bij de politie en je staat voor het bureau (Selecteer de hand) en ga naar binnen. Als je omgekleed terugkomt, loop je (benen) de deur links van je binnen. Je belandt in de briefingskamer. Eenmaal weer buiten de kamer pak je (hand) uit de papierbak, die boven op het kastje staat, het besproken papier. Loop nu rechtsaf de hoek om naar buiten, dan linksom en kies je eigen motor (de verste van je vandaan). Klik nu op ignition en rij naar het Jamison & Ryan gebouw. Je krijgt een bericht binnen van het bureau en beantwoordt dat met een 10-4. Pak je bonnenboek en de rechtenkaart uit het opbergvak rechts in het dashboard. Loop naar de op de hoek geparkeerde auto en onderzoek deze auto. Klik op het bonnenboekje (onder in het scherm) en loop terug naar je motor. Start de motor en rij naar de Marina.

Praat met de vrouw en de jongen, ga terug naar je motor en geef via de radio de codes 10-97 en 10-35 door. Loop terug naar de vrouw en de jongen en praat nog eens met ze. Je partner komt erbij, praat ook met hem. Loop vervolgens naar de boot die de vrouw aanwees. Je doet de railingdeur open, stapt aan boord, bonkt op de cabinedeur en gaat bij de tweede maal naar binnen. Je ziet op de grond honkbalplaatjes liggen en wat eetgerei. Je klikt op het pistool en dan klik je op de gordeltas met munitie en laad het pistool. Je klikt nu op Ryan en met een getrokken pistool loop je naar de deur van de hut. Met getrokken pistool ga je naar binnen en praat met Bradford. Blijf ook met hem praten tot hij het opgeeft. Klik nu op de handboeien en klik op Bradford zodat hij in de boeien geslagen wordt. Je pakt nu het pistool van het bed en onderzoekt Bradford. Je vindt nog een mes en je leest hem zijn rechten voor. Je praat even met je partner en met de vrouw en verlaat dan de boot. Je loopt voorbij een kist met Fire erop; maak deze open en je vindt een haak. Je neemt deze mee. Bij je motor aangekomen zend je via de radio de volgende boodschappen door naar het bureau: 10-27, 10-15, 10-98.

Je rijdt nu naar de Cityhall en naar de Jail. Loop de gevangenis binnen, ga door de linkerdeur en pak uit de bak aan de muur een boekingsformulier. Klik nu op het ID-bewijs van Bradford Green en het formulier is ingevuld. Klik nu op het ingevulde formulier en geef dat aan Larry achter het loket. Verlaat de gevangenis en rij naar het bureau. Ga naar binnen en geef alle bewijsstukken aan Barry (pistool en mes) en stop de kopie van het boekingsbewijs in de postbak van Sgt. Sutter. Dat is de eerste rij bovenaan. Je loopt nu naar het publicatiebord en leest de nieuwe informatie.

Loop naar buiten, stap op je motor en rij naar de Marina. Onderweg hou je een pickup truck aan. Je vraagt via de radio gelijk om back-up (10-97, 10-35). Zodra de backup er is vraag je de gangster meerdere ma len om informatie. Zodra deze brutaal wordt sla je hem in de boeien, doorzoek je zijn kleding en lees je hem zijn rechten voor. Praat nu met de bestuurder en vraag aan Doug om hem te boeien. Onderwerp de auto nu aan een grondig onderzoek. Je vindt in het dashboardkastje een paar kogels en achter de stoel een pruik en een machinegeweer. Je meldt de vondst aan het bureau via de radio (10-98, 10-27 en 10-15).

Ga naar de gevangenis en boek deze lieden net als je bij Green hebt gedaan. Verlaat het gevang en rij naar het bureau. Lever de bewijsstukken (pistool, kogels, pruik en machinegeweer) in bij Barry en doe de kopie van de boeking in de postbak van Sgt. Sutter. Loop naar rechts en als je omgekleed bent loop je de gang uit en eenmaal buiten loop je naar rechts naar je privé motor en je rijdt naar het huis van Grandma Frannie. Praat met Grannie.
Rij naar de Marina, loop de loopplank af loop dan naar links. Kijk even op het publicatiebord en pak het bericht. Loop nu naar de deur en ga naar binnen. Praat met mister Carter en geef hem het bericht. Je krijgt van hem het honkbalplaatje dat van de jongen is. Loop terug naar je motor en rij naar het C.P.S. gebouw. Ga het kantoor binnen en praat met de moeder en de jongen. Even later zijn ze net klaar met eten bij Grannie thuis. Eenmaal buiten klik je op de hond en Ryan maakt de hond los. Klik dan op het tuinhek en ze lopen naar beneden naar het strand. Praat met Laura tot ze uitgepraat zijn, loop dan naar links en raap het stokje dat bij de hond ligt op en gooi het een paar keer weg. De hond komt een keer terug met een dikkere stok. Raap deze op, loop naar Laura en ga terug naar binnen. Praat veelvuldig met Lyle totdat hij weggaat. Praat dan met Grannie en loop de kamer naast de TV binnen. Loop weer de kamer uit en praat met Grannie.

Dag 2.

Stap op je motor en ga eerst langs bij Lyle in het Jamison & Ryan gebouw en laat het stuk hout zien dat de hond gisteren op het strand gevonden had. Rij dan naar het bureau en ga naar binnen. Als je bent omgekleed pak je je post uit je postbak. Ook wordt het tijd om je wapen te reinigen. Dit doe je door middel van het bakje onder de postvakken, maar zorg dat het wapen niet geladen is. Loop nu de gang uit naar buiten voor inspectie, stap hierna op je politiemotor en rij wat rond tot je een oproep krijgt. Je moet volgens het bericht naar de Bikinihut je partner Doug helpen. Eenmaal daar vraag je aan Doug wat er loos is. Hij vertelt dat een man zich opgesloten heeft in zijn eigen auto en er niet uit wil. Je loopt naar de kofferbak van de politieauto. Open deze, open een kist die erin ligt en haal er een ruitentikker uit. Gebruik deze op de zijruit van de auto van de man. Je praat nog wat met de man en met Doug en stapt vervolgens weer op de motor en geeft een 10-15 en 10-98 door aan het bureau via de radio. Je rijdt weg naar Cityhall & Jail maar zover kom je niet. Op een kruispunt word je aangereden en beland in het ziekenhuis.

Enkele weken verder.

Je bent al weken thuis als Lyle je op komt zoeken en die heeft een mooi aanbod voor je. Als hij weg is ga je de kamer in (recht voor je) en neem je plaats achter de computer. Je drukt op de powerknop en op het scherm verschijnen een paar directories. Eén daarvan heeft een hangslot dus een toegangscode is hier nodig. Ik probeer mijn moeders naam "Jackie". De files zijn nu te lezen. Je kiest het icoon van de printer, klikt op de files en print ze uit. Je loopt de kamer uit.
Je stapt op de motor. Rij naar het kantoor van Lyle en ga naar binnen. Lyle gaat even een boodschap doen en ondertussen kijk je de map in, die op Lyle's bureau ligt. Je vindt een microfilm en stopt deze in het apparaat dat op de kast staat. Je bent net klaar en Lyle stapt binnen. Je praat met hem en geeft hem de uitgeprinte documenten van thuis. Stop de documenten in de fax en stuur ze naar het bureau, je krijgt een bericht terug. Ga nu het kantoor uit en stap in de auto van Lyle en rij naar Tony's café. Je gaat naar binnen, stapt op de barman af en vraagt naar Cobb en of hij hem kent. Maar de barman, en andere bezoekers, kennen niemand met die naam. Je gaat naar buiten, rijdt naar het bureau en laat aan Larry Cobb's persoonslijst zien. Je krijgt van Larry een foto van Cobb. Je gaat nogmaals terug naar Tony's café en vraagt het nogmaals aan de barman, maar laat hem nu ook de foto zien. Hij kent hem nu wel en vertelt dat de vrouw, aan het eind van de bar, hem nog beter kent. Je loopt naar de vrouw en laat je ID-kaart zien, ze vertelt je iets, schrijft wat op een servet en geeft het aan jou.
Je stapt buiten in de auto, rijdt naar de Allycat en gaat daar naar binnen. Je vraagt aan de man achter de toonbank of je hem iets mag vragen, maar de man is niet bereid om je vraag te beantwoorden. Dus laat je je ID-kaart zien en opeens werkt de man wel mee. Je laat hem nu het servet zien.
De man haalt Weasel van achteren, maar ook hij werkt beslist niet mee. Je laat hem het stuk papier zien dat je op de eerste dag uit de bak in de hal heb gehaald. Nu werkt Weasel wel mee en als Lyle hem wegbrengt vraag je aan de eigenaar of Forest

nog spullen heeft liggen. De man komt terug met een sleutel.
Je stapt in de auto en rijdt naar de Bikini hut. De caravan is op slot en nu heb je toch een sleutel nodig. Je gebruikt die van Forest en ja hoor, je kunt naar binnen. Op de grond liggen een paar laarzen. Pak ze op en bekijk ze nauwkeurig. De hiel gaat open en er komt een papiertje uit. Je laat het aan Lyle zien die bij de auto staat. Je rijdt naar het kantoor van Lyle en je rijdt dan op je motor naar huis.

Volgende dag.

Je stapt op je motor, rijdt naar de Marina en loopt naar Cartens Rentals. Je praat met de man achter de toonbank en pakt dan je kortingkaartje voor de boothuur. De man zet een kistje op de toonbank met sleutels erin. Je pakt die met "rent" erop maar ziet gelijk dat de sleutels van Future Wave er ook in hangen.
De man achter de toonbank houdt van munten. Je rijdt naar huis, loopt de computerkamer in, pakt de kist van je vader van de kast en maakt hem open. Maar voor de andere heb je een code nodig. Je denkt aan het penningnummer van je vader en dat is 172. De kist gaat open en je pakt de munt eruit. Verlaat het huis. Je rijdt terug naar Cartens en laat de munt aan de man zien. Deze gaat naar achteren. Je pakt uit de sleutelkast de sleutels met FW aan het label. De man komt terug en geeft de munt terug. Je verlaat de winkel, pakt links van je een visnet en neemt het mee. Je loopt nu naar de plaats waar de Future Wave ligt aangemeerd. Je opent de cabinedeur met de sleutel. Onderwerp het interieur aan een grondig onderzoek en je vindt een sleutel onder de plant.
Je verlaat de boot, loopt naar je huurboot en vaart vervolgens naar het eiland. Je moet aan de onderzijde aan land gaan, waar je een kist vindt. Je maakt deze open en vindt een vat benzine en een lap stof. Je loopt verder het pad op tot je bij een pakhuis komt met een hek er omheen en een 'killer dog' die de boel bewaakt. Gooi het visnet over de hond en maak het hek en de deur met de sleutel open. Loop naar binnen naar het rode kastje aan de muur en druk op het lichtknopje. Pak de gele draad (aan de muur) en de zwarte draad (ligt op de heftruck). Loop naar het apparaat dat op de grond staat, open het klepje en sluit de draden aan. Loop naar het rode kastje en open de twee verborgen klepjes rechts onderaan boven elkaar. Sluit de gele en de zwarte draad aan en druk op het knopje. Er gaat nu een geheime deur open. Je loopt door de opening en vindt er een stapel kratten. Je maakt er één open en vindt machinegeweren. Je neemt er één mee als bewijs en sluit de krat. Nu moet je alles eerst nog terugbrengen in de staat zoals je het aantrof. Als laatste haal je het net van de hond met de haak en loop je het pad af terug naar de boot en verlaat je het eiland. Eenmaal terug op het vasteland breng je de sleutels terug naar Carstens en verlaat je de winkel. Je loopt naar je motor en rijdt naar Lyle's kantoor en gaat naar binnen. Na met Lyle te hebben gepraat geef je het geweer aan Lyle. Je maakt voor de volgende dag een afspraak bij de botenverhuur en rijdt naar huis.

De volgende dag.

Je stapt op je motor, rijdt naar de Marina en huurt weer een boot bij Cartens. Je pakt de sleutel met het "rent"-label eraan en loopt naar buiten. Daar staat Lyle al op je te wachten. Je stapt samen in de boot en vaart naar het eiland. Nu ligt echter de Future Wave in de baai voor anker. Je vaart ernaartoe. Je kijkt in de stoeltas van de huurboot en vindt een schroevendraaier. Je opent hiermee het kastje aan de zijkant van de Future Wave en haalt er een lichtkogel uit. Je stopt de doek en de bus benzine in de luchtkoker net boven de trap, als laatste stop je de brandende lichtkogel erbij. Green komt naar buiten je praat met hem net zolang tot hij het opgeeft en zich laat boeien. Je stapt je huurboot in en laat Green ook instappen. Je vaart nu naar de landingsplaats en volgt het pad naar boven. Je wordt beschoten, maar schakelt de schutter uit met de handgranaat van Green en doorzoekt zijn kleding. Je vindt een klein fluitje in zijn zak. Je loopt naar het hek en blaast op de fluit. De hond verdwijnt dan in de kennel. Je opent het hek en de deur en gaat naar binnen. Je sluit de geheime doorgang door de knop om te zetten en je praat even met Lyle. Als de geheime doorgang weer opengaat, komt er een man uit. Praat met hem tot ook een andere man eruit komt en praat ook met hem (praat met beiden tot er niets nieuws verteld wordt). Sluit nu de geheime doorgang weer en pak de gele draad (SAVE NU JE GAME).
Boei de heren aan elkaar. Nu komt er een ATF agent binnen. Onderzoek beide mannen alsnog. Praat met de ATF agent en KIJK NAAR HET EINDFILMPJE!!!

Peter Geurts.

Critical Path

Bij het opstarten krijg je een verklaring waar het spel om speelt aan de hand van videobeelden. De derde wereldoorlog is uitgebroken, verschillende groepen proberen een veilig haven te bereiken en jij en je partner maken deel uit van zo'n groep. Je partner heet Cat en is met haar helikopter neergehaald, ze moet naar boven op het dak om in de andere helikopter te komen. Ze loopt naar een geheime ingang, je kan haar volgen via de bewakingscamera's die daar zijn aangebracht. De deuren van de tunnelingang zijn gesloten, ze gebruikt haar laatste granaat op de deuren en rent naar binnen. Ze besluit in dekking te gaan maar haar communicatiehelm wordt stukgeschoten, dat was haar enige contact met jou. Ze vraagt nu aan jou of jij nog wel contact hebt met haar en of je dat wil laten blijken.
Druk op de alert knop in het linker groene controlepaneel. Oké ze ontvangt je signaal. Ze wil verder gaan maar er komen soldaten binnen en haar wapen hapert. Druk, nadat ze je

signaal ontvangen heeft, op de nummers 1, 2, en 3. van de cijfertoetsen, de gele controlelamp gaat branden. Als Cat om hulp roept druk je op de rode knop, dit activeert het wapen dat je gaat gebruiken. Druk nu gelijk nogmaals op de rode knop, nu vuurt het wapen op de soldaten en Cat is veilig. Ze loopt verder de tunnels in, plots start er een kolentreintje. Cat stapt erin en wordt door een lift mee omhoog genomen. Boven staan twee soldaten die keien omlaag gooien, je moet Cat helpen. Kies van de cijfertoetsen de volgende combinatie: 1, 5, 2. Druk ook nu weer op de rode knop om het mechanisme te activeren en nogmaals op de rode knop om het te doen afgaan. Na de explosie komt Cat op een transportband terecht, deze moet je stoppen. Dit doe je door de vijfde knop op het knoppenpaneel in te drukken, de transportband stop. Er komen twee soldaten op Cat af, ze overmeestert ze en gooit de ene in de hete vloeibare massa. De ander staat weer op, deze staat op de transportband en loopt naar het einde. Nu moet je snel op dezelfde knop drukken om de transportband te starten zodat de andere ook in de hete brei valt. Cat loopt de trap af een krijgt te maken met een videobeeld van een geflipte officier. Eenmaal beneden komt er een aantal soldaten op haar af, ook nu zul je haar moeten helpen. Druk op het knoppenpaneel op de "J" knop, er wordt nu een afsluiter van de tank geopend waar de hete brei in zit. Ook nu kan Cat weer ternauwernood ontsnappen. Ze loopt naar een kraanhaak en gaat er aan hangen. Om haar daar ook weer te redden druk je op de "G" knop (hangt scheef) van het knoppenpaneel. Cat wordt nu verplaatst naar een smalle loopbrug, maar haar ogen branden en ze kan niets zien. Dus moet jij haar ogen zijn. Ze begint rechtdoor geef nu via de richting kiezer op het groene paneel aan hoe ze moet lopen: Eerste links, tweede links, eerste links, tweede rechts, eerste rechts, eerste links, eerste rechts. Cat gaat door de deur en stuur haar gelijk rechts in de hal. Ze gaat een kamer binnen en vindt een wastafel, nu kan ze haar ogen uitwassen zodat ze weer kan zien wat ze doet. Ze loopt door de deuren recht vooruit en geef haar dan via de richtingkiezer de richting naar rechts aan. Ze gaat nu de trap op van de watertoren, eenmaal boven druk je de cijfers 666 in op de cijfertoetsen, druk daarna als de soldaten boven komen op de rode knop. Het ARM-lampje gaat branden, druk nu nogmaals op de rode knop en het FIRE-lampje gaat branden. Er volgt een ontploffing en Cat wordt in een andere ruimte gegoold. Ze staat op en loopt weg Ze komt in een martelkamer terecht waar al iemand aan de muur vastgemaakt is. Zij maakt hem los en draait zich om en komt later bij met een verschrikkelijke koppijn. Alleen nu heeft hij het geweer, je kunt haar redden door 451 in te toetsen en op de rode knop te drukken. De man wordt door elektriciteit getroffen en is uitgeschakeld. Ze loopt naar de lift en stapt naar binnen. Weer komt ze in de problemen. Druk nu de cijfers 911 in op de cijfertoetsen, ze wordt weer gered. Eenmaal boven staat ineens de geflipte officier voor haar neus. Druk nu op het knoppenpaneel op de "N" knop en de sirenen warmen zich op. Als ze gaan loeien wordt de officier afgeleid en knalt Cat hem neer. Ze kan nu naar de helikopter lopen en veilig het luchtruim kiezen. De officier staat weer op en Cat geeft het genadeschot.

Peter Geurts & Fred Boot.

Black Dahlia: oplossing

Onderzoek alles nauwgezet. Kijk ook boven en onder je.

My office: Doe eerst het licht aan. Bekijk je inventory. Je hebt een badge met medaillon en een case-file. Bekijk de inhoud van de case-file. Bekijk de 5th columnlessons op de dossierkast. Bekijk de inhoud van de bovenste lade van de dossierkast. Bekijk de lijst in de rechter bureaulade en pak de revolver die er onder ligt. Bekijk het krantenknipsel en het dossier in de linker bureaulade. Bekijk de telefoon. Onderzoek de revolver in je inventory, er zit een sleuteltje in. Open de kist in de boekenkast m.b.v. de sleutel en bekijk de 2 briefjes die daar liggen. In de lamp aan het plafond vind je perkamenten (bekijken) en een zak met runetekens. Deze rune-puzzel komt later wel, veel later! I.v.m. een bug deze puzzel negeren tot hij opnieuw ter sprake komt.

Sullivan's office: Ondervraag, klik casefile - about Finster - fascist propaganda - detective - predecessor.

Hank Finster's office: Voor je gaat ondervragen alles bekijken wat er te bekijken valt. Ondervraag Finster, klik brotherhood - man who gave - messenger description - find the messenger.

Merylo's office: Ondervraag, klik complaint - torsomurder - fbi is helping. Bekijk het fotoboek.

McGinty's bar: Luister even naar wat radioberichten. Ga naar de man in de hoek (Dick Winslow fbi) en ondervraag, klik who he is. Praat nogmaals tot er geen info meer volgt. Praat met de barman en klik foreman (George Hanson).

Sullivan's office: Praat met Sullivan, klik blacklist. Bekijk de blacklist.

Mylo's office: Ondervraag, klik Winslow.

My office: Bel dr. Karl Strauss. Volgens de gegevens van de blacklist gecombineerd met de aanwijzing die je vond in de kist in de boekenkast doe je het volgende: Noteer Strauss-code van de blacklist (CLV 51 22 40). Laat C=2 (0=niet optellen/aftrekken) ongewijzigd, L=5+1=6, V=8-1=7, 51=5-1=4, 22=2-2=0, 40=4-0=4. Het telefoonnummer is dus 267404. Alle andere nummers geven geen response. Dr.Strauss is helaas op reis. Maak nog even een rondreisje en keer dan terug naar je office. Je krijgt dan vanzelf te maken met een message van Helen Strauss.

Museum of natural history: Ondervraag Helen Strauss, klik her father - expertise. Laat haar de bag of runes zien. Helen neemt de bag en de perkamenten van je over voor verdere studie. Toon Helen de casefile. Toon Helen de Finster stationery. Praat opnieuw met Helen en klik stained glass. Bekijk verder alles in het museum zeer grondig, m.n. de 2 boeken m.b.t. crusades en Norse gods. Stel de puzzel samen. Deze bestaat uit 4 delen. Als je klaar bent lees je, wanneer je de lamp op de puzzelstukken plaatst: Landulph, Fischterwald, Finsterlau, Muhlhaven. Deze 4 namen staan volgens het boek met alle wapens die Helen je laat zien voor: Chief knight - adelaarskop - Landulph; Sergeant at arms - zwaardje - Finsterlau; Herald - gele maantjes - Fischterwald; Scribe - zonsymbool - Muhlhaven.

McGinty's bar: Een nieuwe gast is aanwezig: George Hanson. Praat met hem. Bekijk de krabbels bij de telefoon. Het nummer van Lou Fielding is CMR-259. Wanneer je dit nummer draait word je om een naam gevraagd. Deze heb je nog niet.

Museum: Na wat rondreizen en hier terugkeren krijg je van Helen je spulletjes terug inclusief de vertaling van de perkamenten.

McGinty's bar: Van George krijg je te horen dat hij ooit een gesprek afluisterde tussen Fielding en Finster. Fielding noemde zichzelf Harold.

Museum: Praat met Helen en klik knight's crests; Harold is dus Herald. Herald staat voor Fischterwald.

McGinty's bar: Bel het nummer van Lou en vraag naar Lou Fischterwald. Dit levert je een nieuwe locatie op.

Raven room: Bekijk het gastenboek. Onder het tafeltje ligt een holy card met daarin een adres. Gebruik de intercom en klik Finster.

Bartholomew's mission: Ondervraag Ernie achter de balie, klik about Louie - knows Louie - he does - mission has. Praat opnieuw met Ernie en trick him. Als hij weg is alles grondig onderzoeken. In de koffer vind je Ernie's foto.

Raven room: Ondervraag Fischterwald, klik invitation en toon hem de foto.

Merylo's office: Toon Merylo de foto.

McGinty's bar: De 2 andere gasten kun je nu wel aanklikken, levert niets op.

Raven room: Toon Fischterwald de foto. Hij wordt wat spraakzamer.

Later on: In het pakhuis waar je met Fischterwald had afgesproken word je plots beschoten. Ga rechtsaf, gooi een fles ter afleiding en schiet de boosdoener neer. Een loopjongen brengt je het hoofd van Lou Fischterwald.

My office: Praat met Merylo, klik warehouse - gunman. Bekijk het lucifersboekje in je menu. Lees de krant (foto + tekst) en bekijk alle andere objecten.

Sullivan's office: Ondervraag, klik update - Pensky.

Louie's loft: Alles onderzoeken. Op de grond vind je een veger waarmee je stof verwijdert van de vloer. Let op de 3 rune-tekens die zichtbaar worden. In de vloer onder een plank vind je de lockbox.

Oplossing Lockbox: Draai "vaasje" naast raam op voorgevel kwartslag naar rechts.
Zijgevel midden/boven: druk paneel in (blijft nu zitten). Duw schoorsteen naar beneden.
Zijgevel midden/beneden: schuif deur naar boven. Draai aan het wiel totdat aan de zijgevel linksonder paneel naar achter gaat.
Zijgevel rechts/beneden: schuif paneel naar links.
Zijgevel midden/boven: schuif deur terug naar beneden. Schuif schoorsteen omhoog. Draai aan wiel totdat zijgevel midden/boven weer naar voren komt. Draai "vaasje" naast raam weer naar boven. Klap raam voorgevel/midden naar links. Schuif raam iets verder door naar links.
Voorgevel links/onder: schuif balkje naar links.
Voorgevel links/midden/onder: Schuif roodbruin steentje omhoog. In de box vind je een sleutel en een zegelring. Bekijk de tekening boven de kast met het slot. De symbooltjes hebben een betekenis. Zwart bolletje = druk in. Maantje links = draai naar links. Maantje rechts = draai naar rechts. Open rondje = druk uit. Gebruik de sleutel op het slot van de kast en doe dus het volgende:
1. Druk in.
2. Draai naar links.
3. Druk uit.
4. Draai naar rechts.
5. Draai naar rechts.
6. Druk in.
7. Draai naar links.
8. Druk uit.
Er verschijnt een tand met rune-tekens. Meenemen!

Hotel Cleveland: Praat met de receptionist, klik Muhlhaven is in - ask more - roomnumber - bribe.

Sullivan's office: Ondervraag, klik Pensky - Muhlhaven.

FBI-office: Ondervraag Winslow, klik gunman - Muhlhaven - Pensky.

Hotel Cleveland: Ga naar de telefooncel. Kijk in je menu op de achterkant van je lucifersboekje. Bel dit nummer en volg de liftboy tot bij de kamer van Muhlhaven. Draai je om en zet het karretje tegen de deur. Pak een mes uit het karretje. Klik net boven de deur om binnen te geraken. Eenmaal binnen alles grondig onderzoeken. In de kast, zegelring gebruiken om te openen, vind je een invitatiekaartje. In een vaas vind je een sleutel en een foto. Lees de tekst op de foto in je menu.

FBI-office: Ondervraag en klik blackmailer.

Sullivan's office: Ondervraag en klik blackmailer - foto.

Flanagans: Nog niemand aanwezig.

FBI-office: Winslow is bezig. Onderzoek alles zeer grondig i.v.m. de code van de safe. De safe zit achter een der schilderijen (die met de vaas). Probeer de safe al vast uit. De code komt later.

Flanagans: Ondervraag Muhlhaven, nu wel aanwezig, en klik blackmailed - ravenroom - the party. Toon Muhlhaven de invitatie voor een handtekening van de scribe alias Muhlhaven.

FBI-office: Het nu volgende, moet ik toegeven, is wel ver gezocht. De safecode! 2 foto's in Winslow's office zijn van belang. Op een autootje vind je de tekst 5432RL. Dit moet je als volgt interpreteren. Vijfmaal naar rechts, viermaal naar links, driemaal naar rechts etc. Op de foto met Winslow als rugby-speler (hij is een sportfan volgens de hint uit de boekenkast) vind je Harvard 19, Yale 6, 1933. Dat moet dus de code zijn: 19-6-33. Volgens het autootje wordt dan de safecode (je hebt tenslotte maar 3 cijfers): draai driemaal rechts naar 19, draai tweemaal links naar 6, draai eenmaal rechts tot 33. Lees de inhoud van het dossier en bekijk de securitykaart. Verlaat Winslow's office.

Sunnyvale resthome: Ondervraag pensky, klik his case - torso killings - ravenroom - party - dreams. Je moet dus op zoek naar 3 voorwerpen.

My office: In het boek "The Crusades" vind je de veer.

Museum: Klik op het perkament met de zegels. De zegelstamperpuzzel! Lijkt op een soort tile-puzzel maar dan in de diepte. Door aan de ringen te draaien is de bedoeling dat je de 4 segmenten van het "bruine" zegel naar voren laat komen.
Oplossing: Nummer de 5 ringen van boven naar onder met 1 tot en met 5.
Volgorde: 4 rechts, 1 rechts, 5 rechts, 1 rechts, 2 rechts, 1 rechts, 3 rechts, 5 links, 1 rechts, 2 links, 3 links, 1 links, 4 links.

Raven room: Klik op Winslow. Als je voor de deur staat draai je je om en pak je een bord van tafel. Praat met de uitsmijter. Ga

naar het dienstliftje en leg het bord erin. Zet nu het blad met glaswerk in het dienstliftje en stap er zelf ook in. Onderzoek de ruimte waar je nu belandt eerst grondig met de zaklantaarn. Trek tenslotte aan het koordje. Schildenpuzzel! De luikjes behorende bij de schilden moeten in een bepaalde volgorde worden opengezet. In het midden van de tafel lees je de tekst: Each gift to him is now devoted. Deze tekst vind je terug in Helen's notes (22) en dus in de parchment sheets. De regel waar het om draait bestaat uit 24 runen. Er zijn 12 schilden. Dat klopt want onder elk schild staan 2 runen. Verdeel de 24 runen in groepjes van 2, je hebt dus 12 groepjes. Vergelijk de runen onder de schilden met die 12 groepjes en je weet de volgorde.
Voorbeeld: Het schild met de rode vliegende draak is schild 11 want de tekens die eronder staan zijn rune 21 en 22 van de regel in de parchment sheets.
Oplossing: Als je dan de tafel als klok ziet en op 5 over half zes begint, krijg je de volgende volgorde: 9, 10, 6, 7, 1, 8, 2, 5, 11, 3 en 4.

Cassandra Rollins: Onderzoek de voorwerpen in je inventory. Ondervraag Cassandra, klik Pensky - nightmares - yes. In trance kom je bij een deur. Bekijk alles, klik op je wereldmap en vraag Cassandra om hulp. Ga in trance opnieuw naar die deur en let goed op. In het eerste deel van het visioen krijg je een deel van de deurpuzzel gratis. Linksboven = crown. Rechtsboven naar onder = bird-moon-shield-fish-serpent-comet. Bij de deur draai je je om en door telkens inzoomen krijg je gesproken aanwijzingen m.b.t. de overige volgorde. Dit alles gecombineerd brengt je bij de volgende oplossing: Links van boven naar beneden: crown, key, serpent, star, key, shield, sun, bird. Rechts van boven naar beneden: bird, moon, shield, fish, serpent, comet, crown, fish. Hierna komt de planetenpuzzel. Deze komt later. Keer terug naar Cassandra en vraag om hulp. Bekijk het planetenboek. De belangrijkste gegevens verschijnen in je notebook.

FBI-office: Ondervraag Winslow, klik Pensky - Hess - evidence.

Sullivan's office: Ondervraag, klik mention link - Hess.

Merylo's office: Ondervraag, klik evidence - loop door alle items heen - Hess - je krijgt een invitation (bekijk alvast) - medaillon.

FBI-office: Ondervraag, klik medaillon - evidence.

Raven room: Merk op dat je diverse delen van de deur kunt induwen. Dit moet in een bepaalde volgorde, komt later wel.

Kingsbury Run: Goed rondkijken.

Merylo's office: Ondervraag, klik returned en kijk nog eens het hele dossier door en vergelijk met je notebook. Vergeet niet door item 1 te bladeren en op het adres van Santini te klikken.

Santini's home: Ondervraag ma Santini, klik motives. Klik opnieuw op ma Santini en zij laat je alleen. Alles onderzoeken. Doe het licht uit en trek het meest rechtse rolgordijn helemaal naar beneden. Dit levert een foto op. Bekijk de foto.

Raven room: Bekijk de invitatiekaart in je menu. Deze kaart kun je 180 graden draaien. Door telkens te draaien en vouwen moet je de 4 segmenten die geel omrand zijn tot een geheel maken naar het midden toe. Het gele vinkje geeft het begin aan. Het complete vouwwerk is me niet gelukt, wel deels. Voldoende om te gaan experimenteren:

Oplossing deurpuzzel:
ruit - trapezium - driehoek met punt links naar beneden - vierhoek die naar links wijst - vierhoek die naar rechts wijst - driehoek met punt rechts naar beneden - driehoek met punt links naar beneden - driehoek met punt rechts naar beneden. Bekijk, eenmaal binnen, alles en de planetenkaart in het bijzonder.

Merylo's office: Bestudeer de evidence en combineer dat met gegevens uit je notebook. Er zijn 8 planeten. Elke planeet heeft een nummer. Er zijn 8 slachtoffers. Elk slachtoffer heeft een bijbehorend stuk krant met bloedspatten. Als je alleen de zichtbare cijfers aaneen leest die boven aan de 8 kranten staan dan kom je tot de volgende serie gegevens:
Slachtoffer 1 = 15 = Saturn; slachtoffer 2 = 65 = Mars; slachtoffer 3 = 260 = Mercury; slachtoffer 4 = 175 = Venus; slachtoffer 5 = 111 = Sun, slachtoffer 6 = 369 = Moon; slachtoffer 7 = 34 = Jupiter; slachtoffer 8 = 4 = Earth.

Psychic parlor: Vraag om een "in trance". "Reis" van planeet naar planeet volgens de hiervoor genoemde volgorde. Tenslotte reis je naar de zilverkleurige planeet. In de ruimte waar je uitkomt klik je op alle 8 symbolen en bekijk je alle filmpjes. Goed opletten! Klik worldmap, ondervraag Cassandra, klik stones - yourself.

Santini's home: Links van het bureau onder een plank vind je Pensky's letter en Santini papers.

Sullivan's office: Onderzoek het nieuwe materiaal in je inventory en de gegevens in je notebook.

Kingsbury run: Verken de riolen. Maak er een schets van. Je vindt een ventilator die je uit of aan kunt zetten. Ik heb hem uitgezet, hoeft volgens mij eigenlijk niet eens. Je vindt 3 hendels, afblijven, zelfde verhaal. Je vindt bloed bij een aantal meters. De onderste meter staat op 30. Door aan de wielen te draaien moet je alle meters op 30 zien te krijgen.
Oplossing: Nummer de wieltjes en de bovenste metertjes van links naar rechts met 1 tot en met 4. Zet met wiel 3 metertje 2 op 30 en blijf er voortaan van af! Wiel 2 en 4 staan met elkaar in verbinding en moeten steeds gedraaid worden om metertje 1 en 4 op 30 te krijgen. Je hebt hier steeds de hulp bij nodig van

wiel 1, omdat deze wiel 2 en 4 beïnvloedt. Als je metertje 1 en 4 op 30 hebt gezet kun je met wiel 1 metertje 3 op 30 zetten. Je komt nu bij een deur met een kruis. Onderzoek de deur grondig, reis af naar Winslow, ondervraag Winslow, klik medaillon en Winslow gaat met je mee. Klik op het kruis. Opnieuw een deur met een achttal schuifjes. Begin linksboven te nummeren met de klok mee:
1 tot en met 8.
Oplossing: 5, 1, 5, 7, 4, 1, 5, 2. De volgende deur kom je niet in, linksboven de deur zit een getralied raam. Kijk erdoor heen en let goed op wat je ziet.

Raven room: Pak de linkerkandelaar. Deze heeft 5 roterende delen die je linksom en/of rechtsom kunt draaien. De bedoeling is de 3 onderste symbolen (zie je aan het sleutelgat) naar voren te halen. Pak de talisman uit de kast.

Psycho parlor: Ga opnieuw in trance. Klik op het nieuw verschenen symbool en let goed op wat je ziet.

Raven room: Ga naar de boekenkast die je in het filmpje zag. Door aan het boek te trekken ga je vanzelf het lab in.

Germany: De planetenpuzzel. Elk schijfje heeft een witte en zwarte zijde. De bedoeling is alles zodanig te draaien dat de witte zijdes naar boven wijzen. Is dat gelukt druk dan op het zilverkleurige midden en de deur gaat open. In de volgende ruimte krijg je te maken met 3 puzzels.

Pookjepuzzel: De meest linkerpuzzel. De bedoeling is alle schroeven naar binnen te draaien. Elke schroef volgt een eigen patroon.
Oplossing: Je begint in het midden. O=onder, B=boven, L=links, R=rechts.
Volgorde: B, L, R, O, L, O, R, B, L, O, R, R, B, L, L, R, R, B, L, L, O, R, B, O. Dit alles doe je in één keer zonder te stoppen.

Sleutelpuzzel: Dit is een makkie. Nummer alle sleutels van links naar rechts met 1 tot en met 8. Doe dat ook met de sleutelgaten. Elke sleutel past op een aantal sleutelgaten. Sleutel 1 past bijv. alleen op gat 3 en 5. Als je per sleutel alle sleutelgaten weet is het een kwestie van wegstrepen.
Oplossing: 1in3, 2in6, 3in4, 4in1, 5in8, 6in5, 7in7, 8in2. Alle sleutels erin, draai ze dan een voor een om in de volgorde der sleutelgaten.

Hendeltjespuzzel: Simpel, eerst gewoon kijken wat ze afzonderlijk doen. Haal hendel (van links naar rechts) 1, 4, 6 en 7 omlaag. Blijf op de rode knop drukken tot je de Black Dahlia kunt pakken. Heb je eindelijk iets gevonden wordt het weer van je afgepakt.

Oostenrijk: Eerst alles grondig onderzoeken. Kijk door een kier in de deur. Je moet dus de put in. Bij de katrollen met de 2 hendels zet je de rechterhendel omhoog en de linkerhendel omlaag. Daal je nu af in de put dan is het game over. Zet de rechterhendel dus weer omlaag en daal af in de put.

Doolhofperikelen: Maak een schets van de nu volgende doolhof. In een der zijgangen vind je naast een altaar een geel artefact. Verder 4 locaties en een grote hal in het midden.

Herald's doodskist: Met het gele artefact open je de doodskist. Nieuwe runes.

LET OP!! Deze staan in spiegelbeeld dus later van rechts naar links lezen!!

Landulph's doodskist: Pas op met de trap. Een trede verkeerd is game over.
Oplossing: Links, rechts, links, midden, rechts, links, rechts. Geen zin om te puzzelen, met save en load uitgeprobeerd. Eenmaal boven alles onderzoeken. Nieuwe runes. In omgekeerde volgorde de trap af.

Sergeant at arms doodskist: Hier moet je een schuifpuzzel doen. Zaak is om d.m.v. schuiven de 4 hoekschuiven naar binnen te krijgen. Nieuwe runes.

Muhlhaven's tombe: Pak de 12 tegels. In de ruimte zie je een soort doopvont. Gooi alle tegelstukken erin en los de puzzel op: 4 runes in totaal.

De runenpuzzel in je inventory: Nu staat niets je meer in de weg deze puzzel opgelost te krijgen. In je notebook staan nu voldoende gegevens.
Oplossing: Leg eerst de runes van de sergeant at arms crypt. Leg daarna de runes written on envelope found in the baseboard Santini's room. Leg de runes written on ceiling above Herald's sarcophagus. Leg de runes found in lid of Landulph's sarcophagus. Leg de runes found written in sewer on door inside first chamber. Leg de runes cut into floor of Louie's loft. Leg de runes of the symbols of the Thule Society Invitation. Leg de runes of the scribe's crypt. Leg de runes written on the wall in the nazi treasure vault. Leg de runes written in the door outside nazi vault. Leg tenslotte de runes of the dragonwisdombook. Je hebt nu de

black dahlia gemaakt! Niet voor elkaar gekregen?
Oplossing nogmaals: Begin met de bovenste rij van links naar rechts. De tweede en derde rij van links naar rechts beginnen onder het eerste teken van de bovenste rij.
Bovenste rij: hoofdletter M, tweepoot met dakje, omgevallen SS-teken, hoofdletter F, hoofdletter I, strikje, kleiner-dan-teken, hoofdletter R.
Tweede rij: drietand, hoofdletter I met haakje, groter-dan / kleiner-dan-tekentjes, N, soort t, tweepoot met, dakje, SS-teken, ruitje met 2 pootjes.
Derde rij: pijl omhoog, soort, alpha, hoofdletter I met haakje, SS-teken, X , F, ruitje met 2 pootjes, I met -groter-dan-teken eraan vast. Vergeef me de omschrijvingen, het moet nu toch duidelijk zijn.

De grote binnenzaal: Voor het altaar zie je vier zuilen. Nummer ze van links naar rechts met de klok mee. Elke zuil heeft 4 ringen.
Zuil 1: Herald's runes (denk aan spiegelbeeld).
Zuil 2: Scriberunes.
Zuil 3: Landulph runes.
Zuil 4: Sergeant at armsrunes. Als alles goed staat opent een nieuwe deur. Kijk hier goed rond en ga naar de sarcofaag. Plaats je zelfgemaakte black dahlia op de kist. Bij de sarcofaag kun je nu naar beneden. Rondom de sarcofaag heb je 3 wanden. De eerste wand heeft 2 grote drukplaten. De tweede wand een soort "spiegel". De derde wand heeft een drukplaat en een kijker. De drukplaten kunnen maar in 3 standen. Druk de eerste 2 drukplaten telkens in een bepaalde stand. Ga dan naar de derde drukplaat en druk deze keer op keer (3) in, elke keer kijkend door de kijker, tot je in die kijker een rode steen ziet. Ga dan naar de wand met de "spiegel" en zoek de achterliggende muur nauwgezet af tot je een plekje vindt dat je kunt aanklikken. Dit levert een dolk op. Een muur gaat open. Je ontmoet von Hess: klik torso - ritual. Na wat gebeurtenissen beland je tenslotte in een hangar.

Hangar: Ondervraag de piloot, klik Collins - ask where. Onderzoek alles!

De trein: Klik aan tafel op van alles en nog wat. De asbak leert je dat Winslow in de trein moet zitten. Bekijk de inhoud van je inventory. Loop naar de uitgang van de eetzaal en bekijk de lijst op de lessenaar. Weer die naam Matt Collins, onthouden dus! Ga geen cabines in want dat levert na een paar maal game over op. Loop alsmaar door tot de bagageruimte. Onderzoek de gehele ruimte. In een bakje aan de deur ligt een blauwdruk. Dankzij die blauwdruk kun je de worldmap gebruiken. Praat met de conducteur in de office en tik Matt Collins in. In de bagageruimte kun je een koffer op een tafel zetten. Met een gevonden string in de bagageruimte moet je snel use doen en goed voor die koffer staan als hij op tafel staat. De string verbindt dan de handrem en de koffer. Maak nu snel dat je wegkomt via de worldmap. Wacht je te lang dan is het weer game over. Ga naar de office en onderzoek alles. Het papier in de lade leert je dat Collins in wagon 283 cabine 2 of 7 zit. SAVE en probeer de desbetreffende cabines uit. LOAD. Het is de middelste wagon, cabine 7. Hier vind je as in een prullenbak en een papier met een rune die voor een visioen zorgt. Praat opnieuw met de conducteur, klik Collins. Klik nog eens op de conducteur. In de bagageruimte vind je aantekeningen omtrent bagage. Zoek tot je de hutkoffer van "Winslow" hebt gevonden.

De hutkoffer: Bekijk de hutkoffer. Hij bestaat uit 3 delen: Bovenfront, voorfront en zijfront. Haal de pin uit het bovenfront en steek deze in het linkergaatje voorfront. Haal de pin uit het voorfront en steek deze in het rechtergaatje voorfront. Klik op de grendel van het bovenfront. Klik op het handvat van het bovenfront, bekijk de flessen en doe weer dicht. Klik tweemaal op de grendel van het voorfront, beide delen liggen nu op het bovenfront. Haal de rechterpin uit het voorfront en plaats deze in het middelste gaatje van het voorfront. Klik op de metalen ring op het voorfront, deze schuift dus naar boven. Haal de linkerpin uit het voorfront en plaats deze in het gaatje onder de metalen ring. Haal het handvat van het zijfront en steek deze in het bovenfront. Pak het stuk metaal van het zijfront en steek deze in het voorfront. Pak het handvat van het bovenfront en steek deze in het voorfront. De kist gaat open.

Laatste treinperikelen: Ga naar de conducteur en praat tot je niets wijzer meer wordt. Ga naar wagon 283 cabine 7. Niemand aanwezig. Ga naar de eetzaal en maak kennis met Casey. Klik apologize, Winslow, going. Klik nogmaals op Casey.

Sunset arms hotel: Alles onderzoeken. Klik telefoon. Klik Collins, Short, police, hangup.

Gabe's diner: Ondervraag Maxwell, klik Short, Winslow. Klik nogmaals op Maxwell en Casey duikt op.

Train station: Bij de outgoing parcels ondervraag je de beambte, klik Winslow's package. Bij de incoming parcels ondervraag je de beambte, klik Winslow's package - manifest.

Boarding house: Ondervraag de hospita, klik Short - dahlia. Klik nogmaals op de hospita. Onderzoek alles, de lades van de ladenkast, de lades van het nachtkastje (bekijk brief en het briefje onder het boek), kijk onder het bed en kijk in de klerenkast. In de jas in de klerenkast vind je ook een tekst.

Biltmore hotel: Praat met de receptionist en toon hem de foto.

Train station: In een prullenbak vind je een doos. Toon deze aan de linkerbeambte en kies voor express delivery. Praat nog even met beide beambtes, reis wat rond, herhaal de gesprekjes, reis rond net zo lang tot het pakket is gearriveerd.

Sunset arms hotel: Bel de ABC company.

ABC moving company: Onderzoek alles. Het is duidelijk dat je uit de ladenkast een formulier moet hebben. Maar welke? Door de combinatie van formulieren in de bureaulade en de uitleg van het filingsystem dat op de muur hangt, kom je tot de volgende gegevens. De enige chauffeur die altijd naar Union Station rijdt is Steve Owens (SO). Steve rijdt wagen I, de code voor Union Station is AKP. Het pakje is gehaald op 10 januari, dus dag 5, week 2. Het is dus formulier SOIAKP52 (onderste lade van de dossierkast).

Studio: Helaas geen pas.

Biltmore hotel: Ondervraag Short, klik dahlia - to see.

Opnieuw Biltmore hotel: Ondervraag de receptionist tot hij je het kamernummer van Elisabeth geeft (201). Ga naar kamer 201, niemand thuis. Ga door het raam naar Elisabeths raam. Klik linksboven raam, rechtsboven raam, open het raam. Onderzoek eenmaal binnen alles grondig. Op een deurpost vind je een sleutel.

Train station: Bekijk de telefoon, deze hangt er niet voor niets. Elisabeth Short = ES = 37. Open kastje 37 en onderzoek de inhoud.

Wellington's antiques: Ondervraag de eigenaar, klik dahlia - purchased - the cane. Je koopt uiteindelijk de staf. In je inventory zet je de runes op de staf overeenkomstig de runes van de 4 tombes (zie notebook). Haal de schatkaart eruit en bekijk deze.

Sunset arms hotel: Geef de volgende antwoorden: tracking down - Winslow. Casey zal je redden. Ondervraag Casey, klik helped. Klik nogmaals op Casey. Reis nu wat rond, keer terug en op het kussen van je bed vind je een studiopas.

Movie studio: Bekijk het briefje in de hutkoffer. Praat met Casey, klik job - connected. Klik nogmaals op Casey.

Al King's house: Ondervraag Casey, klik Hollywood. Onderzoek alles grondig. Het verscheurde telegram knutsel je in elkaar, het zijn er 2. Ga opnieuw naar je inventory en zie hoe ze geplakt zijn. Op een der telegrammen staat de locatie van Winslow: de Old Shooting Lodge. Deze zul je moeten vinden.

Cemetary: In een urn vind je Winslow's clue. Bekijk de teksten op de muren en de bloederige rekensom. Hoe kom je aan de uitkomst?

Wiskundeles: 1 schedel = anderhalve kogel; 4 schedels = 6 kogels = 4 galgen,

dus 1 schedel = 1 galg; 5 schedels = 2 galgen+anderhalve kogel+18 dolken; daaruit kun je het volgende afleiden: 5 schedels = 2 schedels + 1 schedel + 2 schedels; 2 schedels = 18 dolken; 1 schedel = 9 dolken; 3 galgen = 3 schedels; DUS 3 schedels = 3x9 = 27 dolken. Uitkomst 27.

Al King's house: Ondervraag casey, klik telescope - fraternity foto. Bij de telescoop vind je een inclination-declinationcard. Van belang is hier hoogte, afstand en hoek. Inmiddels zul je de gevonden codes in de agenda op het bureau al hebben uitgeprobeerd. Wanneer je die instellingen op het regelbare hoekenapparaatje klaar hebt kijk je door de telescoop en laat je de vinkjes elkaar overlappen. Leuk allemaal maar dat bewijst enkel dat Al een gluurder is, wij zoeken naar Winslow's locatie. Op de landkaart aan de muur vind je de hoogte van Al's huis: 100. Activeer je de schatkaart op de landkaart en zet je de windrozen op elkaar dan toont de gemarkeerde plek 250. 250-100=150. Dat is de hoogte waarnaar we zoeken. De afstand = 165x100 (zie Winslow's clou gevonden in de urn) = 16500. Hoogte en afstand leert ons de hoek: t.w. +0,5. De tweede hoek is de oplossing van de bloedpuzzel = 27. Voer in het regelbare hoekenapparaatje dus in: 0,5 en 27. Kijk nu door de telescoop, zet de vinkjes elkaar overlappend en zie hoe Winslow naar je staat te zwaaien.

Op naar Winslow: SAVE METEEN Verken eerst de boel. Heb je alles uitgeprobeerd? LOAD. Doe exact het volgende: klik foto, klik ladder, open linkerkast, open middenkast, open rechterkast, pak snel de sleutel bovenin die kast.

Finale: Kijk eerst goed rond, klik dan op de projector en zet deze aan. Let op de stand van de klok in het filmpje. Ga naar de klok, zet deze op 5 uur. Als het beestje uitsteekt zet je de lange wijzer 5 minuten terug. 5 voor 5 dus! Een wand gaat open. Vervolg je weg tot bij Casey. Onder haar ligt een mes. Je snijdt het touw door. Bij de eindconfrontatie met Winslow schiet je de black dahlia stuk. Finito! Vergeet niet in plaats van op de dahlia op Winslow zelf te schieten. Is niet goed, game over, maar toont je een leuk ander eindfilmpje!

Peter Postma.

ZORK GRAND INQUISITOR: Oplossing

Port Foozle: Maak een eerste verkenning en bekijk/onderzoek alles. Via een der paden kom je bij een bord met daarnaast een galg. Pak het touw. Het apparaatje in je menu heet een Permasuckmachine. Later zal Dalbuz je dat wel uitleggen. Bij de viskraam zet je de speakers op maximumsterkte en pak je het blikje met bijbehorende ringetjes. Zet voor de zekerheid de speakers daarna weer in de oorspronkelijke stand. Bij de wauwelende vis hang je de ringetjes aan de haak, haal je de hendel om en pak je de lantaarn. Sla met de lantaarn in de hand op de deur van Jack's huisje. Eenmaal binnen pak je een sigaar uit het sigarenkistje. Steek met de sigaar de Inquisitorpop in brand en verberg je in de ton. Jack wordt gearresteerd. Ga zijn huis binnen en pak de nu sprekende lantaarn. De lantaarn wil underground voor hij je meer info zal geven. Ga naar de waterput en daal af met behulp van het touw. De lantaarn blijkt Dalbuz de dungeonmaster. Luister goed naar wat er nu gezegd wordt door Dalbuz en Y'Gael de spellcaster. Je weet nu waar het spel om draait. Van Y'Gael krijg je het spreukenboek met je eerste 3 spreuken.

In de put: Pak de subwaytoken uit de emmer en open de deur met REZROV. Open de vitrine, pak de hamer, sluit de vitrine, sla met de hamer het glas van de vitrine stuk, pak het zwaard en de landkaart. Tegenover de vitrine vind je de draaktotem. Op de parapluboom gebruik je IGRAM. Er wordt een scroll zichtbaar die je nog niet kunt pakken. Iets verder krijg je een kruising van wegen. Ga naar de met struikgewas overwoekerde doorgang en baan je met het zwaard een weg naar het huis van de dungeonmaster. In het schuurtje vind je een schop en de THROCK scroll. Bij het huis giet je je blikje leeg in de schaal rechts en stop je de sigaar in de schaal links. Het huis kun je nu nog net niet binnen. Ga terug naar de kruising, naar de deur waar boven staat "In magic we trust". Gebruik Rezrov om de deur te openen. Los de 3 puzzels op.
Puzzel 1 van boven naar beneden: vulkaantop met kringelende rook - rode lavastroom - lavaput.
Puzzel 2: kolomonderdeel met Z - bijpassend kolomonderdeel - schaduw rechtswijzend.
Puzzel 3: raamdeel met daarboven groen - aansluitend raamdeel - blijf draaien tot een compleet venster zichtbaar wordt. Ga door dit raam verder.

Guetech: Kijk goed rond. Je ontdekt een gang waar geen einde aan komt. Ga nu door de grote paarse deur. Zoek hier naar een berg zand en graaf met je schop de KENDALLscroll op. Hier is ook een teleportmachine. Gewoon je landkaart erin steken en locatie kiezen. Probeer maar uit en keer dan terug. Net boven de ingang van de lange gang staat de tekst "Infinite hallway" in paarse letters. Gebruik IGRAM en loop direct de voormalig oneindige gang in. Kijk goed rond. Je krijgt 3 belangrijke aanwijzingen. Info m.b.t. de Quendorkokosnoot, de Yorukschedel en de Foundationkubus.

Subway: Ga naar de kruising en loop over de brug. De subway kom je binnen m.b.v. je subwaymuntje. In de subway ontdek je een verwarrende plattegrond. Gebruik KENDALL en de plattegrond wordt duidelijker. Lees de tekst van de Hadesposter.

Hades: Onderzoek het skelet. Pak het formulier uit zijn hand. Leg het formulier in je inventory onder de loep en los de puzzel op. Makkelijk en levert 500ZM op. Los de telefoonpuzzel op en Charon verschijnt.
Oplossing: hekje - 8 - 2 - 8 - 9 - 5. Voor Charon heb je nog geen pasklare munt, dit komt later wel.

Dam: Op het station vind je de GOLGATEMscroll. Gebruik THROCK onder de regenpijp en pak het mos. Het controlepaneel behandel je als volgt: Eerst REZROV op de gesloten stuw. Pas daarna druk je paars en geel in met als gevolg dat het hele zaakje instort.

Guetech: Stop de 500ZM in de wisselautomaat voor een zak met 500 losse muntjes. Reis op en neer naar de dam om daar de briefopener te "kopen".Altijd alle voorwerpen in je inventory onder de loep nemen. In de automaat links van de geldwisselmachine gooi je een ZM en pak je snel uit de meest rechtse lade de OBIDILscroll. Aan de automaat tweede van rechts naast de geldwisselmachine bevestig je de permasuckmachine, gooi er een ZM in en kies 8 = Zorkrock. Activeer de permasuckmachine en haal er de Zorkrock uit. Stop de Zorkrock in de automaat rechts van de geldwisselmachine, gooi er een ZM in en kies voor ClassicBlam. Ga met de "colabom" naar de 12 kastjes in de gang en gooi de bom in het kastje tweede rij tweede van links. Na de ontploffing pak je de pas. Gebruik deze pas bij de deur naar het magielab en je kunt verder. Hier krijg je te maken met een onzichtbaar monster. Hak de touwen van de brug door met je zwaard. Gebruik GOLGATEM om aan de overkant te komen. In het lab stop je eerst de OBIDILscroll in de spellcaster en je hebt de OBIDILspreuk. Bij de ingang van het lab rechts vind je een leeg vel. Stop dit vel respectievelijk in origination - modification - replication - interpretation - transmogrification - spellchecker. Dit levert de BEBURTTspreuk op. Ga naar de parapluboom en doe daar BEBURTT. Pak de ZIMDORscroll. Weer terug naar de automaten. De automaat waar je de Zorkrock kocht heeft 12 keuzemogelijkheden. Die 12 staan in verband met de 12 kastjes in de gang.

Huis van de Dungeonmaster: Zoek naar een soort paddenstoel en gebruik daar THROCK. Let op de 12 kastjes. I.v.m. "at random" kan de oplossing anders zijn. In ieder geval is het de bedoeling dat je alle 4 stuwen moet dichten m.b.v. REZROV. Je kunt dus door telkens een munt in de automaat te gooien en een nummer in te drukken alle kastjes openen. In kastje 8 ligt een boek getiteld "How to win at double Fanucci". Gebruik hier KENDALL op. In kastje 11 vind je een prozorktablet (meenemen), een boek voor better spells (KENDALL en je weet het recept voor BEBURTT), een blauw boek (lezen) en de cavenotes (lezen). Doe voor alle zekerheid alle kastjes i.v.m. "at random". Sla er een paar keer met je hamer op, de bedoeling wordt later duidelijk. Geef het prozorktablet aan de vleesetende plant en hak zijn kop af met je zwaard. Leg de kop op de paddenstoel en sla er met de hamer op. Dit levert een halve scroll op. Leg de ZIMDORscroll in de schaal rechts van het huis en je bent definitief verlost van het liaanmonster.

In het huis: Pak de rode beker, lees de Fieldguide, lees het boek m.b.t. all spells, luister naar de voicemail, kijk naar het lopende kasteel, pak de fudge, pak de lard, pak de hotbugs, bekijk het boek m.b.t. Frobozmagic, lees het boek m.b.t. creatures, lees het boek m.b.t. de 3 relikwieën en het boek m.b.t. de snapdragon.

In de slaapkamer: Lees het boek dat op bed ligt, open de kast met de timetunnel, pak de halve scroll en stap door de spiegel. In de spiegelruimte plak je in je inventory de 2 halve scrolls aan elkaar. In het huis kijk je nog eens naar het wandelend kasteel en doe je OBIDIL. Stap het kasteel in en pak de NARWILEspreuk. Ga even op en neer naar de spellchecker in het laboratorium om de SNAVIGspell te repareren. Stop de lard in de bijenkorf, trek de lard er meteen weer uit en hak met je zwaard vlug een stuk honingraat uit de korf. Ga naar de Chiaprocessor, het boompje in het huis. Plaats nu resp. de lard, het mos, de rode beker, de honingraat, de fudge en de hotbugs. Je hebt de YASTARDspell. Gebruik NARWILE op de timetunnel en daarna YASTARD op de drakentotem. Je kruipt in de rol van draak.

White house: Naast het huis vind je de GLORFscroll. Praat met beide toortsen. Pak de enveloppe uit de brievenbus. Stop de GLORFscroll erin en doe de brief terug in de brievenbus. Sluit de bus en doe de rode hendel omhoog. Ga terug door de timetunnel.

Hades: Betaal Charon 2 ZM. Haal de brief uit de 666brievenbus. Open de brief met de briefopener = GLORFspell. Praat met het tweekoppig monster. Gebruik SNAVIG op Charon zodat je tijdelijk op Charon lijkt. Ga naar het tweekoppig monster en gebruik de juiste punchkaart. In de hel pak je de Brogtotem, activeer je de timetunnel met NARWILE en stuur je Brog m.b.v. YASTARD de tunnel in. Helaas kan Brog niet zwemmen. Ga terug en stuur nu de draak.

Eilandjes: Eerst naar de 3 drakentanden en eenmaal aanklikken. Onderzoek alles. Je vindt in een kist een rood en blauw voorwerp. Elders vind je een skelet met een pomp, pak de pomp. Een der eilandjes heeft 2 neusgaten. Stop links en rechts het rode en blauwe voorwerp en blaas ze op met je pomp. Het blijken een boot en een pop te zijn. Ga de drakenkop in en pak de kokosnoot. Pak het touw dat je wordt toegeworpen. Help de schreeuwerd aanvankelijk, maar neem toch het touw mee. Trek de kies uit de bek van de kop. Vlieg naar buiten en maak het touw aan de boot vast. Vlieg naar binnen en gooi de kokosnoot in de boot. Prik de pop lek met de kies en snel naar buiten voor de bek dichtklapt. Pak de kokosnoot en leg deze in het kasteel op het rode kussen. Stap weer in de timetunnel en reis terug naar Hades. Gebruik SNAVIG op het tweekoppig monster en vaar tegen betaling met Charon over.

Crossroads: Ga terug tot het punt waar je in de put bent afgedaald. Gebruik GLORF op het touw. Ga met de subway naar het klooster.

Klooster: Maak het touw aan het zwaard vast en gooi het handeltje in de schacht. Klim naar boven en maak het touw los van het zwaard. SAVE. Ga nu eerst op eigen kracht alles bekijken. Reis b.v. eens af naar Newark. LOAD. Wat je moet doen is het volgende: Zet de machine rechts op stand Hall of Inquisition. Draai eenmaal aan het wiel waar het lampje brandt. Haal nu bij de linkermachine de grote hendel om. Na wat getotemize bekijk je alles wat er te zien valt. Rommel met de bediening van Closing the timetunnel tot het poppetje zijn hamer kwijt is. Loop naar buiten, pak een hamer uit de kast en stop die in de handen van het poppetje. Opnieuw rommelen tot het poppetje de planken kapot slaat. Pak de derde totem, een rebels vrouwtje. Doe NARWILE op de timetunnel en YASTARD op je derde totem.

Port Foozle: In de bar pak je de Lo4 kaarten. Sla met de 4 de vlieg plat. Maak de som 5 gedeeld door 1 minus 2 = 3. Bij het strippokerspel moet je zorgen dat je van Jack wint. Ik deed het met trial-and-error en na een paar pogingen had ik de cube of foundation. Ook de cube gaat op een rood kussen.

Huis van de dungeonmaster: Stuur Brog naar het whitehouse. Laat hem de planken van het huis mollen en de 2 toortsen pakken. In de grotten eet je wat rocks, verzamel je eieren, gooi ermee, kook er 1 in de pot bovenaan de trap m.b.v. de fakkel en gooi ook deze. Je komt nu bij een schaakspel. Sla met de plank de boel stuk en pak de skull. Na ook deze op een rood kussen geplaatst te hebben volgen er wat verwikkelingen en beland je uiteindelijk in de gevangenis.

Gevangenis: In de cel praat je door een klein rooster met Jack tot hij iets laat vallen. Schroef het rooster open met je briefopener (schroef rechts). Pak de LEXDOMscroll. Gebruik deze op de deur. Pak de poster van de muur en schuif die onder de deur door. Duw de sleutel met je briefopener naar buiten en open met die sleutel je celdeur. Ga naar de machine. Kijk heel goed naar de monitor tot je weet in welke cel Jack zit. Cel 31-05. Hiermee weet je de eerste 2 cijfers van de in te voeren code: 31. Wat daarna ingevuld moet worden was voor mij giswerk: AB. Voer de code in en druk op de knop.

Finale Ga het kasteel binnen en pak de schedel, de kubus en de kokosnoot. Gebruik de BOOZNIKscroll op je spellbook voor een lijst nieuwe spreuken. Gebruik VORZER op de legertent. Gebruik MARGI voor de toren. Trek de stekker uit het stopcontact. Hak het gaaswerk doormidden met je zwaard. Plaats de schedel onderaan de toren. Plaats de kubus een verdieping hoger. Plaats boven de kokosnoot rechts in de weegschaal, de lantaarn links. Helemaal bovenin hak je rechts de kabel door met je zwaard. De Inquisitor komt nu naar je toe. Doe MAXOV en geniet van het eindfilmpje.

Peter Postma.

Broken Sword (Shadow of the Templars): OPLOSSING

Voor elke locatie geldt: alles onderzoeken en met iedereen praten, vaak meermalen waarbij de rechtermuisknop niet vergeten mag worden. Vergeet de inventory niet. Als iets niet lukt, heb je niet genoeg gesproken of onderzocht! Ga niet eerder weg naar een volgende locatie tot je alles gedaan hebt.

Terras: Pak de krant bij de lantaarnpaal.
Café: Personages: serveerster.
Steeg: Onderzoek hier alles.

Gemeentewerker: Na de steeginspectie loop je naar de gemeentewerker. Rosso verschijnt en neemt je mee naar het café. Van Rosso krijg je een kaart. Weer buiten praat je met de sergeant en Nicole. Geef de gemeentewerker de krant en hij verdwijnt naar de paardenraces. Uit de gereedschapskist pak je de rioolputopener. Gebruik de telefoon van de grondwerker om Nicole te bellen. De deur van het grote gebouw is gesloten. Rechts brengt je bij je kaartoverzicht (je hebt nu 2 locaties: café en politiepost). Ga eerst naar de steeg terug.

Steeg: Gebruik de rioolput-opener en daal af in de riolen. Pak de clownsneus. Iets verderop pak je de zakdoek en de lap stof. Klim naar boven en toon de onwillige veteraan de kaart van de inspecteur. Zorg dat je van hem Todryk's telefoonnummer krijgt. Op je kaart heb je nu locatie Rue Jarry erbij gekregen.

Politiepost: Ook hier kun je bellen. Ondervraag de agent bij de balie.

Rue de Jarry: Personages: bloemenverkoopster en Nicole. Van Nicole krijg je een foto. Vraag haar of je gebruik mag maken van de telefoon en ondervraag de kleermaker (hij wil je pas helpen als je met een naam over de brug komt). Op de kaart heb je locatie kostuumwinkel erbij gekregen.
Kostuumwinkel: Zet de oude platenspeler eens in gang om te genieten van de beroemde "Marche Funèbre". De eigenaar geeft je de naam Khan en een leuk speeltje, een zogenaamde handshaker.

Politiepost: Bel Todryk voor locatie hotel Ubu. Rosso blijkt inmiddels van de zaak ontheven.

Hotel Ubu: Ondervraag de 2 gluiperds bij de ingang, binnen lady Piermont, de Nobelprijswinnaar en de receptionist. Vraag dan lady Piermont om hulp en grijp de sleutel van kamer 21, kijk ook snel in het gastenboek. Loop naar boven, gebruik de sleutel om kamer 21 te betreden, verlaat de kamer via het raam en ga zo naar kamer 22. Hier is niets te vinden. Verlaat de kamer via de deur en Khan alias Moerlin verschijnt. Als hij weg is onderzoek je de broek, 2 voorwerpen erbij: een leeg luciferboekje en Moerlin's kaart. Praat beneden wat en vraag lady Piermont wederom om hulp. Dankzij haar kom je in het bezit van het gestolen manuscript.
Loop je nu naar buiten, dan zullen de 2 gluips je in de Seine doen belanden: "game over"!
Klim daarom opnieuw via het raam naar buiten en gooi het manuscript in de steeg. Ga je nu naar buiten, dan word je enkel gefouilleerd. Haal het manuscript en je belandt vanzelf bij Nicole.

Museum: Onderzoek alles en praat met de suppoost. Ga langs het café (voorgoed gesloten) en de grondwerker (dankzij George nu een rijk man). Praat met Nicole en vertrek per vliegtuig naar Ierland.

Ierland: Personages: Liam, Fitzgerald, O'Brien, Doyle, Leary, de broeder en de boer bij de hooiwagen.
Vergeet niet meerdere keren opnieuw te praten.
Wanneer Doyle zijn arm heft voor een slok pak je de handdoek. Fitzgerald zal op een gegeven moment naar buiten rennen, waar hij wordt aangereden en ontvoerd. Hierdoor verschijnt een schakelaartje in het plastic kastje buiten dat je om moet halen tot 't vast zit. Binnen zijn plots de barpomp en de vaatwasser stuk. Toon Leary Moerlins kaart als bewijs dat je elektricien bent. Pak het draadje bij de broeder, wel wachten tot het duidelijk op zijn tafel ligt. Repareer de vaatwasser (draadje op stekker klikken). In de kelder haal je de grote hendel om, loop je naar buiten en open je het grote valluik. Khan verschijnt! Terug in de kelder pak je de zaklantaarn en de blauwe edelsteen. De kraan zet je alvast open. De boer bij de hooiwagen zal naar de pub gaan. Klim op de wagen en let op de scheur onder de opening bovenin. Stop er de rioolopener in en klim over de muur. Een bok verspert je de weg. Loop naar de ladder, de bok valt aan, klik direct op de ploeg links. George zal nu naar de ploeg rennen en de bok raakt verstrikt aan de ploeg. Daal af in de put, pak wat gips uit de papieren zak, duw het beeldje om, zet het beeldje weer recht en gooi wat gips in de afdruk die het beeldje naliet. Ga naar de kelder in de pub en maak de handdoek nat door hem in de waterstraal te houden. Loop dan terug naar de put en wring de handdoek uit boven het gips. Raap de gipsafdruk op en stop deze in het handpaneel. Ga de catacombe in en uiteindelijk beland je weer in Parijs.

Parijs: Nieuwe gespreksrondes.
Museumpersonages: Lobineau en suppoost.

Politiepostpersonages: de sergeant en Rosso. Rosso wordt boos als je teveel doorboomt over de Orde der Tempeliers en dat geeft te denken.

Ziekenhuis: Personages: de receptioniste, Benoir, Hagenmeyer en Sam de schoonmaker.
Bij Sam trek je de stekker links uit het stopcontact en haal je de doktersjas uit de kast. Op afdeling J2 maak je kennis met zuster Grendel (je krijgt een bloeddrukmeter) en 2 patiënten. Patiënt Sopmarsh is heel erg lastig. Ga daarom terug naar de receptie, praat met Hagenmeyer en Benoir wordt jouw assistent. Op afdeling J2 geef je Benoir de bloeddrukmeter en stuur je hem op Sopmarsh af. Zelf loop je door, praat met de agent en bezoek Marquet. Deze laatste wordt vermoord.

Museumperikelen: Na een babbel met Nicole en de bloemenverkoopster maak je hier nog een babbel met de suppoost en Lobineau. Maak het raam open en op het moment dat de suppoost het raam weer wil sluiten kruip je in de sarcofaag. De inbrekers verschijnen. Gooi de totempaal om, alles gaat fout, maar gelukkig zorgt Nicole ervoor dat je in het bezit komt van de felbegeerde driepoot.

Montfaucon: Personages: de agent en de jongleur.
De agent hindert je wanneer je tracht het riool te openen. Kijk even rond en ga dan naar het museum voor info van Lobineau. Teruggekomen vraag je de jongleur om opnieuw te mogen jongleren, dit keer met succes. Agent en jongleur verdwijnen, je houdt er een bal aan over. Daal af in het riool m.b.v. de rioolopener. Draai aan het wiel op het bootje. Sla de derde muur rechts stuk met de rioolopener. Rommel met het mechanisme en bevestig tenslotte de haak. Draai aan het wiel en een weg komt vrij. In de volgende ruimte kijk je door een scheur in de muur en luister je de Tempeliers af. In de laatste ruimte plaats je de driepoot in het midden met daarop de blauwe edelsteen. Na een babbel met Nicole gaan we reizen.

Spanje: Praat met de tuinman, loop naar links en plaats de bloeddrukmeter op de tuinslang. Kijk nog wat rond bij het mausoleum. In het huis loop je langs het harnas naar de hondenkennel. Als je geblaf hoort verstop je je achter het harnas. Ga de trap op en spreek met de gravin. Zij zal je naar het mausoleum brengen. Bekijk hier alles, onder de bijbel vind je een schaakbord. Laat de gravin het schaakbord halen en zet de witte stukken op de juiste plaats. Een alkoof gaat open en je hebt de kelk. Terug naar Parijs en op naar Syrië.

Syrië: Personages: Nejo de verkoper, de Hendersons, Arto de kebabverkoper en de tapijtverkoper in de steeg.
Geef de tapijtverkoper het luciferboekje. In de bar ontmoet je Ultar en de manager van de bar. Vergeet niet Ultar uit te horen over het briefje op de toiletdeur. Klik met de rechtermuisknop op Arto, hij heeft de bewuste borstel. Vraag Nejo om hulp in ruil voor de bal. Spreek je nu Arto dan gaat alles mis, maar niet echt. Nejo heeft de borstel gestolen. Haal de borstel op bij Nejo en geef deze aan de manager. Met de sleutels open je het toilet en trek je de ketting van de reservoirbak los. Bij Nejo klik je nu op de kat zodat ze hoger gaat zitten en druk je op de bel. Dankzij Ayub kaatst de bal dusdanig dat de kat verdwijnt en het beeldje verderop belandt. Pak het beeldje. In je inventory klik je de zakdoek op het beeldje en geef het dan aan Pearl. Van haar man krijg je de 50 dollar. Geef het geld aan Ultar. De truck van Ultar blijkt stuk. Ga naar het toilet, open het handdoekenkastje met de sleutels en haal er de rol handdoeken uit. Geef de rol aan Ultar. Boven op de berg breek je een tak van de boom. Koppel de tak aan het restant handdoeken en plaats het geval over de scheur in de bodem. Klim naar beneden en kijk in het gat. Trek aan de ring in het gat en ga de grot in. Onderzoek de inscripties en het lijk van Klausner (=lens).

De deur gaat vanzelf open en je wordt ondervraagd. Kies leugen, waarheid, leugen, waarheid, zeg als man te willen sterven, de handshaker doet zijn werk en je springt onmiddellijk naar beneden.

Montfaucon: Praat met de priester en laat hem de kelk schoonmaken. Plaats de lens in de scroll van het standbeeld. Van de priester krijg je de nu schoongepoetste kelk terug. Bekijk in het bijzonder de tombe in de hoek achter het standbeeld.

Museum: Personages: Lobineau en de suppoost.
Opgraafplaats: Personages: de schilder en de bewaker.
Van de bewaker krijg je een sleutelbos met o.a. de sleutel van het toilet. In het toilet pak je de zeep en duw je de sleutel van de bewaakte deur in de zeep voor een afdruk. Strooi gips in de afdruk. Stop de afdruk onder de kraan en je hebt een gipssleutel. Bel Nicole voor hulp en stuur de schilder naar de telefoon (sleutelbos even achterlaten bij de bewaker). Stop de gipssleutel in de verfpot. Haal de sleutelbos op en in het toilet vervang je de echte sleutel door je geverfde gipssleutel. Geef de sleutelbos terug aan de bewaker en zet de thermostaat omlaag. Bel Nicole voor hulp, de schilder en de bewaker houden elkaar even bezig. Open de voorheen bewaakte deur, ga de grot in en zet de kelk op het mozaïek voor het beeld.

Spanje: Praat met de tuinman en de gravin en blijf constant verdere info inslaan. In het mausoleum pak je de bijbel en sluit je het raam (klik lange stok, klik raam). Klik de zakdoek op de lange stok, klik op brandende kaarsen, klik op gele kaars=sleutel. Nu op zoek naar een wichelroede (vind je links waar de tuinslang in het raampje verdwijnt). Vraag de tuinman hoe de wichelroede te gebruiken en je vindt uren later de put. Rommel met de tanden in de leeuwenbek en trek je niets aan van waarschuwingen. Een muur verspert je de weg. Haal in de badkamer (bij harnas links) het spiegeltje. In de put klik je het spiegeltje op de schacht zodat er even licht schijnt op de muur rechts. Stop de sleutel die je vond in de gele kaars op zijn plaats. Ga de grot in.

Trein naar Schotland: Personages: Nicole, oude dame, conducteur, 2 drinkebroers, Guido.
Open het raam bij de drinkebroers en klim op de trein. Ga rechts, naar beneden en zie een gevecht. Direct daarna aan de noodrem trekken (links van de deur). Loop je nu naar links, dan zal George Nicole van haar touwen bevrijden.

Finale: Tussen het puin (meermalen zoeken) vind je een wieltje, een pennendop, een munt en een pijp. Rommel met het grote wiel tot je een tweede wieltje en hendel in je inventory hebt. Onderzoek het beeld van Baphomet en de deur. Stop de 2 wieltjes in het beeld, daarna de pennendop en de clownsneus. Dan de pijp (leuk!). Tenslotte de hendel, de deur gaat open. Na een heleboel verwikkelingen klik je tenslotte op de toorts rechts in beeld. Kijk naar de aftiteling en zie: er komt een vervolg waar we reikha! nd naar uit zullen zien.

Pete ... na.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2: OPLOSSING

Dit spel bestaat uit twee verschillende spellen, en het verschil hangt ervan af met welke persoon je speelt. Ik heb de dingen die je niet hoeft te doen om het spel te winnen uit de oplossing gelaten, zodat je zelf ook nog kunt verkennen in dit spel.

ZEKE.
Na de intro begin je voor een garage/pompstation, ga de garage naast het pompstation binnen, pak de zender uit de auto en pak de rubberen slang van onder de motorkap. Ga naar Lydia's huis en praat met haar broer, zoek uit wat voor soort eten een Germanium wezen nodig heeft, en hoe je het moet genezen. Ga de kamer van Professor Sandler binnen en schakel de regenmaakmachine in. Vervolgens ga je de bar binnen en pak je de fles bourbon. Ga dan naar het kantoor van de dokter, open de kast en pak de fles sulfer. Ga naar het eethuis en pak de kom van de tafel. Ga vervolgens naar de rivier (achter de plaats waar het ruimteschip is neergekomen), en stap in de boot. Met de boot kom je de militaire basis binnen via het gat in de omheining, ga de barakken in en stap het kantoor van de generaal binnen. Open de linker la en pak de sleutel. Verlaat het kantoor en ga de controlekamer binnen. Kijk op elk rond scherm, op één ervan vind je een driecijferige code, schrijf deze op. Op één hiervan staat om dit getal (wat er staat) bij een viercijferig getal te schrijven. Schrijf ook dit getal op. Verlaat de basis en ga naar het huis van de generaal, open zijn bureau met de sleutel van de basis en pak de paarse envelop. Lees de brief, deze is van een der dames van lichte zeden. Ga naar ze toe en bel bij de juiste dame aan. Ze ziet dat je de brief van de generaal bij je hebt, dus geeft ze de map aan jou mee. Bekijk de map en zoek het bijbehorende nummer op in de handleiding. Ga nu terug naar de basis, maar je moet wel je uniform aantrekken om binnen te komen. Ga naar het lab en open de safe met de code uit het handboek (zet er anders een willekeurig getal neer). Pak de radioactieve isotopen en verlaat de basis. Als je alles goed hebt gedaan, verschijnen Lydia en haar broer en ga je automatisch naar haar huis om een boodschap te ontvangen van Phobos.

Ga nu naar Dan de dealer in gebruikte auto's. Barth moet daar zijn, geef hem de radioactieve isotopen. Ga in je gereedschapskist (inventaris scherm) en stop de rubberen slang in de schaal. Gooi de bourbon uit de bar in de schaal en als laatste de sulfer. De massa begint te smelten, geef de gesmolten massa aan Barth en hij zal genezen. Nu word je belaagd door een boze bende. Gebruik de zender en toets de driecijferige code in, de bende verdwijnt, denkend aan een meltdown. Ga naar Barth's ruimteschip en treed binnen. Praat met Barth en hij geeft je acht dingen die nodig zijn om het schip te repareren. Plaats deze op de voor hen gemaakte plaats. Het ruimteschip start en zet koers naar Planeet X. Er is niet veel te doen op planeet X, praat alleen met de Hoge Raad. Van hen krijg je een onzichtbaar makende riem en een plaat. Maak nu de ruimtereis naar Phobos en ga naar de Leather Goddesses kamer met om je heen de onzichtbaar makende riem. Als je dit de eerste keer niet doet geen paniek, ga weer terug naar binnen. Als je binnen bent gebruik je de groene plaat en neem je al hun gesprekken op; dit kan lang duren. Wacht tot ze gesproken hebben over de invasie van de Aarde en verlaat ze dan. Ga nu de onderaardse gangen in en bevrijd de slaven van Planeet X. Ga eruit en ga naar de invasievloot. Ga het vlaggenschip binnen en ga in de bezemkast. Wacht tot de Leather Goddess aan boord is en je naar Aarde heeft gebracht. Terug op Aarde word je weer door een woedende bende omsingeld, ga eruit en ga naar het radiostation KACR. Verwijder de spelende plaat als die er is, en plaats de groene plaat op de speler (met de opgenomen gesprekken) en speel deze af. De bende keert zich nu tegen de invasie macht en jij bent de held. EINDE.

LYDIA.
Om het spel met deze persoon te spelen gaat bijna als hierboven met 2 verschillen. De vrouwen worden mannen en je start vanaf een andere plaats.

BARTH.
Het spel gespeeld als Barth is iets anders. Het belangrijkste doel is dan om alle acht dingen te pakken te krijgen om het ruimteschip te maken.
Je begint naast het kapotte ruimteschip. Als eerste ga je links in de straat om in de tunnel te komen en pak je de munt. Ga dan de stad in, loop naar de sheriff zijn kantoor en loop de cel binnen. Pak het stukje zeep en gebruik de blaster om een gat in de muur te maken. Vervolgens ga je op zoek naar het stopteken vlakbij de kerk, gebruik je blaster, schiet op de paal en pak het bord. Loop naar de Diner en pak de druiven van de tafel. Loop dan naar Lydia's huis en pak het strijkijzer. Haar broer wil het wel ruilen met je, dus geef je hem de blaster en krijg jij het strijkijzer. Loop nu naar Professor Sandlers kamer en start de regenmaker-machine. Verlaat het huis en loop naar de souvenirwinkel, open de vuilnisbak en pak de fles. Druk op de knop van de automaat om de dollarcent te krijgen. Loop naar de Bar en ga de biljartkamer binnen. Pak de paarse bal en stop deze in een van de zes gaten, alle ballen komen tevoorschijn. Pak nu de 8-bal, ga vervolgens naar de kruidenierswinkel, geef de dollarcent aan de eigenaar en pak de pompoen. Ga nu naar Dealer Dan's zaak, Zeke en Lydia zijn daar ook, praat met beiden, pak de hide patch en het eten (radioactieve isotopen). Hierna verschijnt de woedende bende. Wacht even, want de bende verdwijnt als men een meltdown verwacht. Ga terug naar je ruimteschip en plaats alle acht dingen op de juiste plaats. Je vertrekt naar Planeet X. Ga naar de Hoge Raad en luister naar hen. Pak de onzichtbare riem en de groene plaat. Verlaat Planeet X en ga naar Phobos. De rest is bijna hetzelfde als bij ZEKE.

Peter Geurts en Fred Boot.

BUREAU 13: OPLOSSING

Ik begin met in mijn team de dief en de vampier. Je begint met je opdracht en die is niet makkelijk. Je staat buiten het politiestation. Loop naar de krantenmachine en kijk in het muntenbakje. Je vindt er een kwartje, gooi dit in de muntengleuf en open de krantenmachine. Haal er een krant uit en lees deze zorgvuldig door. Loop naar rechts en ga nu het politiestation binnen. Neem de dief uit je team en (Crime) pik de revolver van de sergeant uit zijn zak. Neem nu de superlijm van de balie en gebruik deze op de deur van de brandblusser. Loop naar de balie en duw de asbak in de papierbak. Ga de kamer van de sheriff binnen en open de bovenste bureaula rechts en haal de sleutels eruit, loop nu naar de stoppenkast, open deze en pak de reservestop. Duw de hendel in de stoppenkast naar boven. Loop nu door het kantoor van de de sergeant en loop naar de bewijskamerdeur, open deze met de sleutels van de sheriff en ga naar binnen. Pak daar de camera, het politierapport en de doos met bomfragmenten. Onderzoek deze en lees het rapport. Loop nu het politiestation uit en ga naar Rick's Electronics.(Crime) Open het slot van de deur en open de deur. Onderzoek nu de buitenmuur, je vindt daar een losse steen. Kijk achter de deur, daar staat een glazen wand. Kies nu de steen uit je bezittingen, gooi deze door de glazen ruit en loop naar binnen. Links zie je een paar rode handvaten in de stelling liggen. Deze zijn van een draadknipper, pak deze op. Pak ook de cassettes die naast het antwoordapparaat liggen op. Zoek onder het bureau en je vindt er nog een cassette. Beluister ze nu allemaal op het antwoordapparaat. Plaats de tapes uit je bezittingen in de machine. (Pick-up) Haal de cassette uit de machine en plaats tape nummer twee in de machine, enz. Naast de kassa staat een archiefkast. Maak deze open en pak de klanten record-map. (Crime) Maak nu de kassa open en pak het papiergeld (want het moet op een inbraak lijken). Ga naar rechts naar het Al Corporate Headquarters loop nog verder naar rechts, zo kom je achter het gebouw. Loop naar de blauwe vuilcontainer en open deze. Zoek nu naar een doos met het adres van Ted Simpson erop. Ga terug naar de hoofdingang en druk op de deurbel. De portier doet open en je laat de doos aan de portier zien. Hij laat je binnen. Op het bureau van de secretaresse ligt een briefje. Pak dit en lees het, er staat een nummer op: 2112. Loop naar de kopieermachine, open deze en lees het achtergebleven bericht. Ga naar de security office, ga naar binnen en pak de videobanden. Loop naar het kantoor van Ted Simpson en treed binnen, open de rook-detector aan de muur en haal de batterij eruit. Pak de afstandsbediening van het bureau en stop de batterij in de afstandsbediening. Druk op de rode knop op het bureau, in de wand gaan twee panelen open. Open het schilderij; je vindt daar een safe achter, stop de tape nummer drie in de speler en start de video via de afstandsbediening. Een stemdecoder opent de safe, pak nu de videotape uit de safe. Haal eerst de tape uit de video en plaats dan de tape uit de safe in de video, je krijgt nog een aanwijzing namelijk een nummerplaat waarop staat W-I-T-H-E-R-S. Loop helemaal terug naar het berichtenservice bureau en ga naar binnen. (Sneak mode) loop de trap op naar de kledingkasten van de bestelboys en onderzoek ze. Loop nu naar buiten en ga de naastgelegen gym binnen. Open de kleedkamer van de vrouwen, je komt er een tegen en je wordt naar buiten gezet. Ga nu naar links naar het ziekenhuis, ga naar binnen en pak de pot met ijs van de kar. Ga nu terug naar de gym en wacht tot de gym-assistent de hal verlaat. Pak nu het ijs en gooi dit de kleedkamer van de vrouwen binnen. Ga naar binnen (het is nu mistig) en loop naar het raam achterin, open dit en klim er doorheen. Je komt nu in de kleedkamer van de bestelboys. Open de stoppenkast en vervang de kapotte stop met de goede uit de sheriffs-office. Het licht in de kleedkamer gaat aan. Onderzoek nu de kleedkast rechts van de stoppenkast. Je vindt er een jas en in één van de zakken een stel sleutels. Zoek nu ook in de kleedkasten aan de rechterkant, je vindt er achter in het stof een paar handschoenen. Pak ook de afvalbak. Loop nu naar Rick's Electronics en dan naar de RV-Lot (camper parkeerplaats) en loop dan naar rechts naar de ATS. Open de deur en ga naar binnen, geef de sleutels aan de man achter het bureau, je krijgt een doos en je haalt er alles uit. Je moet er een bom van maken door op de onderdelen uit de doos te klikken. Ga naar de camperparkeerplaats en gebruik de scankaart om in de RV te komen, kies op de monitor de keuze 1. Type WITHERS en neemt een journaal van Withers mee en lees dit direct door. Ga nu naar het ziekenhuis en loop naar binnen, je vindt in je bezittingen een Level scankaart van de sheriff. Ga nu terug naar de camperparkeerplaats en neem de keuze twee: Autodrive, klik éénmaal op de rechter pijl. Je komt in het bos terecht, loop naar de bosweg rechts en dan naar links achter je. Je vindt daar een boomstam. Deze pak je op en je loopt terug naar de bosweg. Gebruik de boomstam op de bosweg, als de vrachtwagen stopt klim jij er gauw in. Zo kom je op het terrein van de fabriek.

Open nu de laaddeuren van het gebouw, ga naar binnen en pak de bomenzaag. Loop de trap op, open de stoppenkast en zet de stroom erop door erop te drukken, ga terug naar buiten. Loop naar de Scaffolding en ga omhoog naar de hal met de leveldeur 4 en leveldeur 6. Kies de vampier en zorg dat hij zich onder de deur door schuift door zich te 'vermisten' (mist form) of neem uit je bezittingen de level 4 scankaart van de sheriff en open de level 4 deur. Druk op het controlepaneel van de lift de gevonden code in (2112); de lift kun je nu gebruiken. Neem de lift om naar de gesloten gang te komen. Kijk naar de draad die dwars door de gang loopt en gebruik de draadknipper hierop. Open de deur naar het lab en treed binnen, pak het gele boek en lees het aandachtig. Ga nu terug naar de camper en voer de namen in de computer (bij een lockup2 druk je op ESC).

Rij nu naar de buitenwijk (scherm met een stoeprand). Loop daarna twee maal naar links en dan naar onder Parkeerplaats van de bibliotheek. Open daar de kofferbak van de auto en pak de schijnwerper en het breekijzer. Loop terug naar de camper en loop rechts naar Elmstreet. Gebruik het breekijzer op de deur, ga naar binnen, pak het boek van de tafel en lees het. Loop terug naar de camper, loop de Dogwood straat in en ga naar het eerste huis. Open het slot (Dief) en ga naar binnen, pak daar de groene tas naast de bank en bekijk deze. Je vindt er een aantal dingen in. Loop nu naar de keuken en sluit de deur achter je. Zoek nu in de vuilnisbak naar het toegangsbewijs van Mike en de Nightstalkers. Je vindt ook een briefje, lees dit briefje en verlaat het huis. Ga een huis verder de straat in, open het slot van de deur (Dief), start het antwoordapparaat en luister naar het bericht. Ga nu naar de garage en open het tweede kastje links aan de muur, pak het boek over bommen maken en lees het. Open dan het tweede kastje van rechts en pak de radio eruit. Verlaat de garage en loop naar de bibliotheek, breek de boek-retourbak open (Dief). Haal het boek over Botany eruit en lees het. Je vindt er een brief in en lees deze ook gelijk maar. Breek de deur open van de bibliotheek en ga naar binnen. Open de computer en voer het volgende in: DEMONS. Je krijgt een plaatscode, noteer deze (1 entry (Section C204)). Ga de trap af en zoek in de tweede kast op de tweede plank met boeken naar een boek. Ga de trap op naar de begane grond van de bibliotheek en loop naar buiten. Ga naar links naar de school en breek de deur open (Dief), loop nu naar de achterste klasruimte. Open de deur, pak de takenlijst van het bureau en lees deze door. Ga de school uit, loop naar links langs Carver's Bar en Stalker's Parkeerplaats en loop naar de ingang van de Stalker's nachtclub. Laat de portier je ticket zien. Eenmaal binnen loop je door de deur rechts en je komt dan achter het toneel. Loop door de hal naar de kleedkamer. Ga naar binnen, open de doodskist en zoek naar knoflook en een briefje, lees dit briefje meteen. Verlaat de nachtclub en loop naar links de zesde straat in, loop de steeg in en kijk achter de balletposter. Je vindt daar een geheime ingang, ga naar binnen en vraag de aanwezige waar Sawbuck (Clyde Carver) is. Pak de flessen stimulants en de flessen depressants op. Verlaat de geheime bergplaats, loop naar de Stalker's parkeerplaats. Open de kofferruimte van de bus, Eddie Houston komt eruit. Doorzoek Eddie op een Drone Chip. Ga verder naar Carver's bar, loop ondanks zijn waarschuwing toch naar Sawbuck toe, hij schiet zes keer en dan is zijn pistool leeg en loopt hij weg. Volg hem naar de kelder. Onderzoek Sawbuck en verwijder de Drone Chip, loop terug de bar in en loop naar buiten. Ga nu naar de Herbalist winkel, pak daar groen flesje met gezondheidspoeder, het rode flesje met liefdesdrank, het blauwe flesje met de drug en pak het ding naast het blauwe flesje (Warding charm). Pak ook de amulet die naast de kassa ligt.

Als Veronica Cotton verschijnt en vraagt of je haar wilde zien klik dan op: AGREE WITH HER. Geef de amulet aan de vrouw achter de kassa en ga naar buiten. Volg de kat die naar buiten komt, maar zorg dat de kat eerst het scherm uit is en dan ga jij pas.

Volg de aanwijzing van de kat niet op, maar onderzoek eerst Dennis Sterling en verwijder de drome chip. Maak de bom aan de deur van de camper onschadelijk met de draadknipper, stap dan in de camper, kies voor autodrive en rij naar de begraafplaats (Bossen). Volg de kat naar de achterkant van de begraafplaats en dan naar Veronica Cotton's huis. Open de deur van het huis en ga naar binnen, verwijder bij haar ook de drome chip. Mocht ze je zonder resultaat terugsturen naar de camper, probeer het dan nog eens als ze tegen je praat. Verlaat het huis en loop naar de ingang van de begraafplaats.

Negeer de bedreiging van Stellerex, pak je fototoestel en maak een foto van Stellerex. Pak dan je schop en begin net achter de gemerkte grafsteen te graven. Je vindt er het graf van Spike Clemmins, kijk in het graf, je ziet de kist. Pak daar een vingerbotje uit, ga terug naar de camper. Loop dan naar rechts naar het park, gebruik de zaag op de boom en gebruik daarna de zaag op de tak die je in je bezit hebt. Nu krijg je een houten disk. Loop het pad af naar boven naar de kerk en ga naar binnen. Loop naar de keuken van de kerk (rechterdeur), dip het vingerbotje in de plas bloed op het aanrecht. Plaats het vingerbotje op de houten disk om zo een duivelsbinder te maken. Loop naar de rechter deur en ga de slaapkamer van Vader Dominic binnen. Haal het kruis van de muur en onderzoek de vloer aan het voeteneinde. Je vindt daar een geheime bergplaats, pak het boek en lees het. Verlaat de kerk en ga terug naar de ingang van de begraafplaats. Pak het kruis uit je bezittingen en verjaag Stellerex. Loop naar links naar het mausoleum, open de deur van de achterste en ga naar binnen. Loop naar achter de trap af, rechtsaf, rechtsaf en dan omhoog. Onderzoek de muur aan je linkerkant, dat moest er van komen. Ga terug naar de camper, rij naar de bosweg en loop naar de fabriek. Ga naar binnen en neem de Scaffolding naar de hal met de leveldeur 4 en 6. Gebruik de scankaart 6 op de leveldeur en ga naar binnen. Onderzoek de kast waar je bij staat en als de bewaker even weggaat gooi je de Depressants in zijn koffie en verlaat je de ruimte. Loop gelijk weer naar binnen, de bewaker ligt onderuit op zijn stoel. Doorzoek zijn kleren naar de level 7 scankaart. Gebruik de gevonden scankaart op de gesloten deuren van het kantoor achter-in de hal. Ga naar binnen en geef de programmeur de stimulants. De vrouw komt bij, praat met haar. Ga nu de gang aan je rechter kant binnen, loop naar achter in de gang en open de deur van het EMP lab. Ga naar binnen en pak het apparaat in het midden van zijn plek. Ga terug de gang in, loop naar de gang links onder. Je staat nu voor Ted Simpson's kantoor, open dit met de level 7 scankaart. Ga naar binnen en druk op het borstbeeld dat op het bureau staat. Achter het beeld gaat een kast open en verschijnt er een deur, ook deze gaat open. Gebruik de EMP, om zo de beveiligingen uit te zetten. Ga nu terug naar het EMP lab. om hem opnieuw te laden, dit doe je door hem weer op zijn plek te zetten. Ga nu terug naar level 6: Loop door het programmeurs-kantoor en naar boven. Je bent nu in de bewakershal. Loop naar de wand links onder en onderzoek deze. Hij zit op slot, maar probeer het toch eens; je weet nooit. De wand gaat open, praat met Ted Simpson. Ga nu met diegene in de virtuele stoel zitten die de EMP heeft. Je gaat VR. Luister naar het virus, gebruik dan het EMP apparaat. Druk nu op de knop links in het midden van het paneel.

Gefeliciteerd met het onschadelijk maken van een virus dat anders de hele mensheid zou hebben gecontroleerd.

Peter Geurts & Fred Boot.

CITY OF THE LOST CHILDREN:

Praat met iedereen, soms levert dat noodzakelijke voorwerpen op. Het leegroven van de hut van de kassier: Dit is je eerste taak. Pak in het klaslokaal zo snel mogelijk de spons (onder het schoolbord) en de zak met knikkers (in de wandkast). Verlaat dan het klaslokaal via de gewone deur. Wacht je te lang, dan word je opgesloten in de kelder. De eerste keer kun je die kelder verlaten door de deur, deze is dan nog niet op slot. Overkomt je het de tweede keer, dan kun je de kelder verlaten door op de kist onder het raam te klimmen en daarna door het raam te verdwijnen. Overkomt het je de derde keer, dan zoek je naar een loper in een der nissen waarmee je de deur naar buiten kunt openen (bij deze poging gaat de loper stuk). Overkomt het je de vierde keer, dan is het GAME OVER! Om al dit gedoe te vermijden verlaat je het klaslokaal dus door de gewone deur met medeneming van de zak knikkers en de spons. Van Pelade, de knorrige man in de stoel, krijg je de sleutel van de hut van de kassier. In de hoek bij de hond vind je 2 lege flessen. In de nis met de 2 vuilnisbakken tegenover de hond vind je een mergpijp. Ga door het hek, volg de trappen tot een eerste inham met dozen en kratten. Hier vind je een derde lege fles. Vanaf deze plaats zie je onder je een andere inham. Loop daar naar toe en pak hier de borstel. Voor de hut van de kassier staat een wachter, blijf aandringen en hij zal je opsluiten in een loods. In de loods ontmoet je een dronkaard, klim je op de kisten links van de grote deur en steek je daar de aanwezige zekering op de juiste plek. Ga het trapje op, druk op de schakelaar van de deur en verlaat de loods. Onder aangekomen loop je direct naar rechts. Hier is een lange steiger die je naar een vuurtoren brengt. Klim op de eerste balen die je ziet want daar ligt een metalen staaf. Ga naar de vuurtoren en gooi de metalen staaf in de schakelkast links van de vuurtoren. Verstop je onmiddellijk achter de katrollen rechts van de vuurtoren en wacht tot de wachter het gebouw is ingegaan. Pak je metalen staaf weer op, ga naar de hut van de kassier en open daar de deur met de sleutel. In de hut doe je eerst het licht aan, leg je de borstel in de lade van de kassa waardoor het elektrisch veld bij de kast wordt uitgeschakeld en werp je tenslotte een blik in de kast. Een alarm gaat af maar je krijgt onverwachte hulp. Safe kraken bij de woekeraar: Direct buiten het klaslokaal ga je de deur in die voorheen was gesloten. Maak een babbel met het jochie dat ijverig bezig is met een anti hoofdpijndrankje. Haal uit de keukenkastjes het stuk cake en het stuk kaas en pak een kippenpoot. Ruil tenslotte de knikkers voor het drankje. Geef Pelade het drankje, hij valt in slaap. Draai aan de zwengel zodat het mandje naar beneden komt en je de inhoud kunt pakken, t.w. een stuk worst en een deurhendel. Met de deurhendel open je boven de deur. Eenmaal binnen doe je het licht aan en pak je bij het bed de sleutel van de binnenplaats. Deze is voor de deur bij de hond. Geef de hond de mergpijp, open de binnenplaatsdeur en daal af naar de dokken. Voor je dit doet kun je ook op zoek gaan naar de dronkaard die nu bij een wijnvat staat. Door hem telkens wat te eten te geven mag je een lege fles met wijn vullen. Hiervoor gebruik je de cake, de kaas en de kippenpoot. Dit alles is echter niet nodig daar je wat later (lees verder) al je voorwerpen kwijtraakt. Overbodige handelingen dus. Bij de dokken ga je eerst rechts en zoek je naar de monteur. Maak hem een tang afhandig, wel op het juiste moment klikken! Met die tang knip je de bel los die aan de muur hangt achter de monteur. Pak de bel, ga ermee naar de wachter en sla met de bel op de stalen trap links van de wachter. Daar heeft hij niet van terug. Ga de trap op naar de woning van de woekeraar. Binnen pak je de kleine safe en leg je deze op de weegschaal naast de kluis. Pak de juwelen en verlaat de woning. Opgesloten of toch niet: Zoals je direct merkt ben je alle verzamelde voorwerpen kwijt. Zoek links van een ton naar een stuk hout. Ga naar de 2 schakelaars, haal de linker schakelaar om, steek het stuk hout op de schakelaar en haal nu de rechter schakelaar om. Let goed op een fles die je zag bewegen, want daar vind je de sleutel van de deur. Tot aan de tweede trap naar boven kom je 2 kleine inhammen tegen richting waterkant. In de tweede inham vind je een aansteker. Aan het einde van je wandeling kom je bij een vierkantige ruimte. Klim via de kisten naar deze ruimte. Zoek tot je de schaar en de kaars hebt gevonden. Aan een touw bungelt een krat, knip je met de schaar het touw door dan is het GAME OVER, dus zet eerst de kaars onder dat touw en steek deze aan met de aansteker. Wacht de gebeurtenissen af. Havenkwartier: Aan het einde van de steiger met de sterke man in de boot ligt een stok. Aan het einde van de steiger daar tegenover kun je roepen naar een hengelaar. Bij de man die zijn boot staat te verven pak je de verfkwast en doop je deze in de verfpot. Op een der raamkozijnen vind je een blikje. Daar waar een weg doodloopt (bij de Chinees) vind je een verstuiver. Bij de eigenaar van het vlooiencircus stoot je de pot met vlooien om. Draai dan aan het draaiorgeltje en de vlooien worden hem noodlottig. Gebruik de verstuiver op het lijk om de vlooien uit te schakelen en pak dan het kompas/horloge. Smeer de wachter met de verfkwast verf in zijn gezicht. De hengelaar geef je het blikje, luister goed naar wat hij te vertellen heeft. Bij de Chinees trek je de schroef uit de plank (links van zijn kraampje). Pak de kaart uit zijn kraampje. Geef tenslotte de sterke man in de boot het kompas/horloge en de kaart. Geniet van het spannend eindfilmpje.

Peter Postma.

Companions of Xanth: oplossing

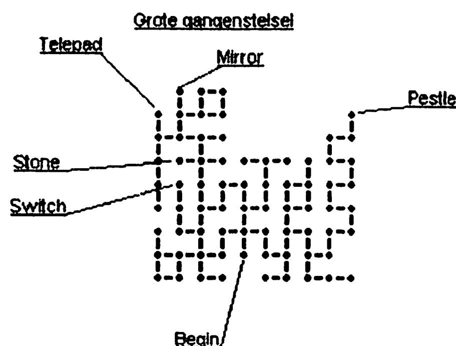
Na de intro begint het spel zoals je nu zelf voor de computer zit.
Pak het briefje van de computer en lees het, pak de enveloppe en lees het adres. Open de enveloppe en lees de brief. Ga nu (rechtsboven) naar de hal, en druk naast de deur op de lichtknop. Loop dan (rechts) naar de keuken. Pak het theezakje van de tafel en open de ijskast. Pak hier de mosterd en de boterham, sluit de ijskast. Tijdens dit gebeuren kan de telefoon overgaan. Neem op en praat met Ed en neem de weddenschap aan over een nieuw computerspel. Loop (links) naar de hal, kijk even rond, dan gaat de deurbel. Open de deur. Er ligt een pakketje van Ed op de stoep. Pak het op en sluit de deur. Ga (links onder) naar de computer en open het pakketje van Ed. Je vindt daarin het spel Companions of Xanth (komt me bekent voor). Open de doos en zet de bril op je neus, stop de cdrom in de speler, zet nu de powerknop aan de zijkant aan. Kijk naar het scherm, praat met Grundy Golem en vraag hem alles over het spel, de regels en over de companions. Als je denkt alles te weten over het spel selecteer je de companion die je wilt. Maar je hebt geen keuze je moet kiezen voor Nada Naga. Je komt nu terecht in een grot.

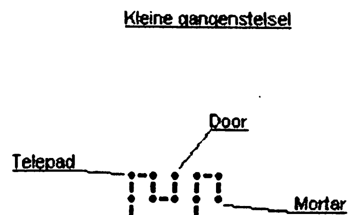
Praat met Nada, ze doet na enig onderzoek een deur open. Ga door de deur de grot uit, je komt daar nog iemand tegen. Praat met Nada en zie er achter te komen wat je moet doen. Ga nu (rechtsboven) het pad op, je komt bij een kruising. Praat met de boom.. ja, je kunt met alles praten. Pak nu de Rode besjes van de boom en loop naar (rechts) het ven in het bos. Kijk in het water en zie hoe het met de anderen gaat. Ga (rechtsonder) naar het dorp, pak daar de twee lantaarnkappen en de rots op de grond. Praat met de man en vraag naar de problemen van het dorp. Zeg dat je hem wilt helpen, je krijg van de man een sleutel. Gebruik de sleutel op het hek en open het hek. Loop naar de pier, pak het zeildoek van de pier en kijk naar het touw op de pier. Praat met Nada en vraag of ze het touw wil pakken. Je krijgt het touw met een anker erbij. Ga (rechtsboven) aan boord van het schip en kijk naar de censor en de rook. Ga terug naar de kruising in het bos. (Linksonder, middenonder, linksboven, links opzij). Maak het touw vast aan het anker en maak de stam hiermee los die vast ligt in het water. Ga terug naar het dorp (rechts opzij, rechtsonder) en geef de stam aan de man en vraag of hij een plank voor je kan maken. Praat even met Nada en vraag waar de man blijft. Dan komt de man terug met de plank. Ga dan naar (rechts opzij) de rotsen, plaats de plank op de kei en plaats de steen op de plank en vraag aan Nada of ze voor katapult wil fungeren. Ga naar (rechtsboven) de weg en pak de emmer. Ga nu naar (rechtsboven, rechtsboven) het ijspaleis. Praat met de deur, eerst dreigen en dan pas verklaren waarom je voorbij wilt. De deur gaat open, maar eerst open je de brievenbus en pak je de brief. Ga nu (recht vooruit) naar de golfbaan, pak daar het steunvoetje uit het gras. Ga iets verder recht vooruit en pak het ei. Ga naar (rechtsboven) Fairy Nuff en praat met hem over het probleem dat het dorp heeft met het sensorschip. Je krijgt van hem een recept voor dat probleem. Bekijk het recept en ga terug naar het ijspaleis. Pak daar van rechts een van de ijsogen op en doe die in de emmer. Doe dit nogmaals. Ga nu terug naar de kruising in het bos, pluk daar wat boterbloempjes, leeg het boterbloempje en je krijgt een klompje boter. Stop de boter in de emmer, vang nu een vuurvlieg met de boterbloem. Haal de emmer nu driemaal door de beek. Ga naar het ven, praat met Nada en vraag haar of je een paar hoestdruppels van haar mag als ze moet hoesten en vraag dit tweemaal, klik beide keren op de druppelstruik. Stop de hoestdruppels in de emmer en stop hier ook de vuurvlieg in, breek het ei op de emmer en stop het zeildoek ook in de emmer. Ga nu terug naar Fairy Nuff en praat met hem, hij houdt de helft van de inhoud en de emmer. Maar jij moet terug naar het sensorschip. Ga aan boord en plaats de lantaarnkappen in de branders. Om bij de anderen te komen moet je naar rechts. Loop hierna naar het dorp, praat met de man. Je krijgt een zwaard en hij vertelt je over een geheime route naar andere oorden. Ga naar Fairy Nuff, praat met hem en geef hem de brief nadat je hem gelezen hebt. Ga nu naar (linksboven) Nada vertelt je dat je in de void (leegte) gevangen zit. Kijk nog een beetje rond en je ziet opeens een deur verschijnen. Vertel dit aan Nada, probeer haar ervan te overtuigen dat er echt een deur verschijnt. Pas dan blijft de deur zichtbaar en kun je er doorheen door de deur te openen.

Je komt terecht in de Region van Earth. Bekijk de grafheuvel, de deur is op slot. Ga naar (linksonder) de liefdesvijver en praat met de duivelnares. Doe echter niet wat ze zegt en praat met haar over de grafheuvel, val beslist niet voor haar. Blijf met haar praten tot ze uiteindelijk toch de grafheuvel openmaakt. Ga terug naar de grafheuvel, open de deur en ga naar binnen. Je komt in een doolhof. Loop hier gerust wat rond. Plotseling gaan de lichten uit, maar deze gaan vanzelf na enige tijd weer aan. Nada verschijnt maar doet vreemd: ze wil dat je van de liefdesvijver drinkt, blijf dat steeds weigeren totdat de ware gedaante tevoorschijn komt. Ga nu terug naar de grafheuvel en ga door de deur de doolhof binnen. Loop via de plattegrond naar de volgende attributen: Stamper (Pestle) en raap deze op, Spiegel (Mirror) en kijk hierin, Teleport (Pad) en ga hier op staan, Je komt nu in een kleinere doolhof, loop nu via de plattegrond naar de Vijzel (Mortar) en pak deze op. Ga nu naar de deur en probeer deze open te krijgen maar dat lukt niet. Pak de deur, er verschijnt nu een pot, pak deze op. Ga terug naar teleport (Pad) en ga erop staan. Loop naar de steen aan de muur, strijk het papier in je bezit glad en gebruik dit op de steen. Je moet later nog eenmaal terug om de puzzel op te lossen. Loop naar de schakelkamer en verschuif de schakelaar; doe dit ook met de nieuw verschenen schakelaar en ga zo door. De nieuwe schakelaar kan je herkennen, want die staat omlaag. Als er geen nieuwe meer verschijnen druk je ze allemaal nogmaals in, er verschijnt een grote plaat aan de muur, druk hierop. Ga nu door de deur de kelder in. Je ziet Nada aan de muur vast geketend, kijk beslist niet naar haar. Om haar vrij te krijgen praat je met de boeien. Vul de pot met de vreemde mossoort op de muur, maak de pot open, vul hem en sluit de pot weer. Ga weer uit de kelder en loop naar de kamer waar je de pot vandaan haalde. Open de pot en gebruik wat mos op de ijzeren boom in de ingang. Ga nu het region van vuur binnen.

Eenmaal binnen ga rechts dan rechtsonder. Praat met Nada ze lijkt niet op haar gemak, vraag of ze haar haar tot een broodje (bun) wil vouwen en aan jou geven. Open de mosterd en doe deze op het haar broodje, de hotdog verdwijnt. Praat met de brandweerman en vraag hem over de legende van Mack. Ga naar rechtsboven en raap daar de houtskool op van de grond. Ga terug naar de steen aan de muur en gebruik de houtskool op het papier dat voor de steen hangt. Pak het papier van de steen, lees het en ga terug naar de brandweerman. Stop de boterbloem in de kom en praat met de man, je krijgt van hem vuurwater. Doe dit ook in de kom en gebruik de stamper op de kom. Links van je staat een puntige rots, stop hier de kom in en haal deze, nadat je met de man gesproken hebt, als hij bruin is eruit. Je krijgt een rotje. Wat je ook tegen de man zegt, hij verdwijnt toch en er verschijnt een hand. Praat ermee en laat het rotje zien en ook dit verdwijnt. Ga nu terug naar de plaats van de houtskool en stop het rotje in de vuurzee. Wacht tot de vuurzee uitgemaakt wordt door het rotje (klik op het pad). Ga naar het gat boven het pad, pak het anker en gooi dat door het gat, klim eruit, je komt in de region van het water.

Loop naar de Troll brug, praat met de trol en zorg dat je van hem een opdracht krijgt inplaats van de tol te betalen. Ga rechtdoor naar de driesprong en draai de kraan dicht. Pak de waterslang en draai de waterkraan weer open. Ga te rug naar de brug en ga naar onder naar de Troll zijn huis. Loop naar (links) het lab en kijk in de waterput. Druk op de blauwe knop aan de muur en gebruik de slang op de waterput, draai nu de waterkraan open en de put loopt vol. Ga nu de put in, je krijgt dan de sleutel. Ga terug naar de woonkamer, praat met de Troll en geef hem de sleutel. Je mag nog niet weg, je moet eerst drie puzzels oplossen (bij een opgeloste mag je weg maar bij drie opgeloste heb je pas alle punten). Als je de puzzel oplost mag je vertrekken en krijg je een breekijzer mee. Ga terug naar de brug en loop naar de driesprong, loop naar (rechtsboven) de tunnel en ga daar rechts. Je komt bij de Com-pewter, praat met de machine. Hij vraagt je om nog een spel te spelen, je krijgt een aantal vragen: jij moet de letters erbij zoeken. Pak de letter uit de bak en open de deur van de cilinder stop de letter er in en sluit de deur.





1 = S voor asparagus spears.
2 = D voor blind dates.
3 = P voor papershell pecans.
4 = E voor bum steer.
5 = A voor lamia.
6 = O voor chocolate moose.
7 = B voor cobra vine.
8 = F voor golden fleas.
9 = E voor panties.
10 = T voor tangles, maar gebruik niet een letter doch gebruik de rode golfTee hiervoor.
De com-pewter speelt vals zodat je het spel verliest. Praat met Golem Grundy en vraag hem naar zijn hoestvirus probleem. Als je klaar bent met hem heb je zelf ook een hoestvirus gekregen. Je krijgt nog een kans, praat met de com-pewter, bedreig hem. Open de deur van de cilin der en stop nu het virus in de cilinder en sluit de deur, de com-pewter is dood. Loop nu naar (rechtsboven) region van de lucht.

Bekijk het wiel dat voor de kar ligt en bekijk ook de kar. Ga dan de hut binnen en praat met de oude vrouw, ze vraagt je haar een teken te brengen van de berg. Pak de sok van de muur en verlaat de hut. Loop naar (rechtsonder) de Ogress en vraag haar wat het probleem is. Ze vraagt of jij haar niet lelijk kunt maken, want ze is nu te mooi voor een man uit haar volk. Ga naar (rechtsboven) de zoon van de vrouw en gebruik de sok op de luchtspuiter. Praat met de jongen. Ga naar (linksboven) de berg, pak de windzak langs de weg. Loop naar (linksonder) de hut terug. Praat met de jongen (die zit onder Nada), hij helpt je de kar te maken. Verplaats de kar en pak het zeil. Ga naar de berg terug, je komt bij een zeilboot terecht. Gebruik het zeil op de boot en maak de boot los, open nu de windzak en zeil weg. Je komt bij een bewaker. Voordat je hem voorbij mag moet je een paar vragen beantwoorden.

1 = an error.
2 = an airedale.
3 = a window.
4 = air conditioning.
5 = an errand.
6 = a windbag.
7 = an airplane.
8 = an airbag.
9 = the windmill.
10 = a breeze.
Loop nu (rechtsboven) de trap op, blijf omhoog gaan tot je niet verder kan. Pak het bord (mountain closed), ga terug naar de hut en geef het bord aan de oude vrouw. Praat nu even met haar je krijgt van haar een flesje omkeer olie. Loop nu naar de Ogress en geef haar het flesje omkeer olie. Zij wordt weer lelijk, vraag haar de weg naar het gat. Loop naar (rechtsonder) het gat, er komt een vliegend hert aan, praat met hem. Loop naar (rechtsboven) het gat, er verschijnt een slang, praat met de slang. Loop naar (rechtsboven) het gat, er verschijnt een stier, praat met hem. Loop naar (rechtsboven) de rand van het gat, alleen Nada wil hier niet verder ook al praat je als Brugman. Kim en Jenny komen ook bij je aan de rand van het gat, blijf met ze praten en uiteindelijk ga je met hen verder als nieuwe companions. Je valt van de trap en komt in het gat terecht. Je ziet de draak, boven hem hangt een wolk, praat hiermee. Zorg dat je de wolk kwaad maakt, zodat hij tussen jou en de draak komt. Je wordt voor het hek van Humphrey's kasteel neergezet. Praat met Jenny over hoe je binnen kan komen, zij vraagt aan Sammy hoe ze binnen kunnen komen. Sammy krabt op de grond, druk nu op de vierde steen boven Sammy's kop. Zet de schakelaar om en loop vooruit, je staat nu voor de ophaalbrug. Herhaal deze regel drie keer (Draw the bridge to the path), loop nu rechtdoor naar de houten deur. Klop op de kleine houten deur en praat met het oog, praat nogmaals met het oog en vraag het hoe je in het kasteel kunt komen.

Ga terug voor de brug en loop naar (linksboven) het monster in de kasteelgracht. Praat met Jenny en vraag haar uit te zoeken wat er loos is met de draak. Probeer nu aan Jenny te vragen wat er loos is. Pak nu de pot en zet deze over de krekel, de draak valt gelijk in een diepe slaap. Loop naar rechts en dan naar linksboven, je staat nu voor een riool ingang. Pak het inbrekers instrument dat net boven het rooster ligt. Gebruik het breekijzer op het rooster, ga het riool binnen. Loop nu naar links, je komt bij een aantal schakelaars: zet nu de 4, 1 en 2 over. Praat met Humphrey, hij vertelt je over de weddenschap van de twee duivels, ook geeft hij je een hypnogourd. Bekijk de hypnogourd.

Loop nu naar (rechtsboven) het huis, je komt een zombie tegen. Maar je loopt naar (linksboven) de kelderingang, gebruik je inbrekers instrument op het slot en open de deur. Ga de kelder binnen en pak het garen (twine) en de sleutel. Gebruik de sleutel op de deur en open de deur, ga de kelder uit. Gebruik het garen op de hendel op de trapleuning. Ga naar boven. Praat met Nada, ze is erg boos op je. Praat met Jenny, druk dan op de knop links naast je. Je valt door een valluik naar beneden, pak het flesje met pillen, pak ook het derde boek boven de open haard. Je bent weer terug, gebruik nu de pillen op het raam, het raam gaat open, pak de stok. Ga rechtdoor de trap op en gebruik de stok op de haak van de zoldertrap. Ga de trap op, bijna heb je het spel verloren. Snel pak je het zwaard en gooit het tegen de beker, deze verdwijnt door het raam naar buiten. Opeens zit je weer op je plaats achter de computer. Je loopt naar de keuken, de telefoon gaat over..... pak hem op (je hebt 990 punten van de 1000).
EINDE

Peter Geurts & Fred Boot

Voodoo Kid: oplossing.

Onderzoek en bekijk alles wat je op je weg tegenkomt.

Begin: Pak de zak kleipoeder. Verplaats de kist. Haal de hendel om. Pak de emmer met water. Plaats het kleipoeder op de werktafel en giet er water overheen = medaille. Aan de overzijde draai je de 3 schijfjes op de schatkist zodanig dat ze een spin vormen. Klik op de spin en haal de schatkist leeg = loa, hoed en fluit. Geef de hoed aan de butler en je krijgt je eerste puzzelstukjes die je alvast goed kunt leggen. Gebruik de fluit op het touw, daarna de loa. Als geest kom je nu wel voorbij de vleermuis. Kijk hier rond, met name op de boekenplanken. Lees het oude boek en maak kennis met Saturday. Gebruik opnieuw de fluit op het touw. Haal het stuk bot uit het touw en plaats dat op de ladder. Klim omhoog.

De gevangen butler: Kijk door de patrijspoort. Door de woeste aanval van de octopus komt de stormlamp aan een touw naar beneden. Op een tafel ligt een boek (lezen) met een scalpel. Gebruik de scalpel om het touw van de stormlamp door te snijden. Pak de stormlamp. Sluit de patrijspoort en steek de kaarsen aan met de stormlamp. Er verschijnt een pipet en 2 medaillons met de beeltenis van Saturday. De linkerbeeltenis moet groen worden dus zuig met pipet blauwe en gele was op. Gebruik dit mengsel op het medaillon en je krijgt weer een aantal puzzelstukjes.

De slaapkooien: Pak de koevoet uit de open kist. Snijd met de scalpel het touw aan de kerstboom door. Pak de schoenen en sla zoveel mogelijk kakkerlakken plat. Haal de hendel om in de kast en als het bed is omgeklapt pak je de 2 bijlbladen.

Voorraadkasten: Verplaats de zak graan. Open met de koevoet het vrijgekomen luik = ketting + zak botpoeder. Hang de ketting aan de haak aan het plafond en zwier zo aan de ketting naar de overzijde. Pak hier rechts het brandhout.

Kombuis: Bekijk de tafel en pak het kommetje spuug, giet spuug in de papegaaienvorm en doe er tenslotte botpoeder bij. Pak het papegaaienmaal. Pak de schroevendraaier, ligt tussen het keukengerei. Rechts van de klok vind je een hendel. Stop de hendel in het broodrooster. Los het tandradpuzzeltje op, met de 5 tandraderen een verbinding maken tussen het linkerrad en het rechterrad. Klik daarna op het minteken. Trek nu nog eens aan de hendel in het broodrooster om de lopende band de andere kant uit te laten draaien. Het brandhout kun je op het fornuis gebruiken. Ga met de lopende band naar de volgende ruimte. Ook hier een hendel om eventueel terug te keren. Zoek de hamer en sla met de hamer de drankkast aan barreltjes. Pak het water en de loa. Geef het water aan de butler. Je raakt gevangen. Gebruik de loa op jezelf, ga door de open haard, los daar de pijpjespuzzel op (simpel) en je bent wederom bevrijd. Klim de ladder op naar het dek.

Het dek: Door aan het wiel te draaien kun je het grote zeil omhooghalen en kun je verder links. Pak de zaag bij de tonnen. Op de kaartenstandaard vind je een kussentje. Geef het papegaaienmaal aan Polly en luister goed naar wat Polly zegt. Samengevat moet je dus 3 x winnen, vuur met water bestrijden, water met wind bestrijden en wind met vuur bestrijden. Ga tweemaal door het voodooplasje bij de kapitein. De eerste keer moet je matroosjes schieten, de tweede keer mag je met het kanon spelen. Bemachtig de zeep d.m.v. diverse schietpogingen. Zet de slijpsteen aan het werk m.b.v. de schroevendraaier. Geef de kapitein het stuk zeep en je krijgt een loa + puzzelstukjes. Weer raak je gevangen. Gebruik de loa op jezelf, ga naar Saturday's cabine en klik daar op het kompas voor je laatste puzzelstukjes. Onderzoek de cabine goed voor je vertrekt!! Klik nog even op jezelf. Terug naar de slijpsteen. Zaag hier de paal om en pak de paalrestanten = bijlen. Maak de bijlen scherp met de slijpsteen. Leg je samengestelde kaart op de kaartenstandaard bij het roer. Gebruik de bijlen op de mast op het dek en klim op deze wijze naar boven. Bind boven het touw om je middel. Gebruik het kussen op het washoofd van Saturday's beeltenis. Lever nu het eindgevecht volgens de aanwijzingen.
Was alles een droom?.. of toch niet?

Peter Postma.

CURSE OF MONKEY ISLAND (MONKEY ISLAND 3) *Moeilijke versie.*

Wat niet in de oplossing staat maar wat je wel consequent moet doen is alles onderzoeken, ook in je inventory, en praten tot je geen verdere info meer krijgt.

Plunder Island.

In je inventory heb je met helium gevulde ballonnen. Pak de pompstok. Praat met Bloodnose; blijkt Wally te zijn. Van Wally krijg je piratenliteratuur. Wanneer Wally huilend op de vloer knielt pak je zijn plastic haak. Maak de haak vast aan de pompstok. Schiet met het kanon de 4 boten naar de zeebodem. Kijk bij het kanon naar buiten en praat met de schedel van Murray. Pak met gebruikmaking van de pompstok/haak de arm die in het water drijft = skeletarm + sabel. Duw met de pompstok/haak de schedel van Murray in het water. Terug naar binnen en hak het touw bij het kanon door met de sabel. Schiet opnieuw met het kanon. Door de terugslag beland je in LeChuck's schatkamer. Alles onderzoeken tot je een ring hebt gevonden. Met die ring snijd je het glas van de patrijspoort stuk. Guybrush geeft de ring aan Elaine. Hierdoor verandert zij in een gouden standbeeld. Pak rechts van Elaine het gloeiend stuk houtskool. Bij het bruggetje kun je op een geheim knopje duwen waardoor een kanon afgaat. Ga naar Puerto Pollo waar je kennismaakt met Kenny de limonadeverkoper en je een reclameposter van een muur trekt. Na hier alles bekeken te hebben ga je naar de cabana waar een weerbarstig ventje je verdere doortocht verhindert. Op naar het moeras. Praat hier met Murray en trek aan de tong van de alligator. Praat uitvoerig met de voodoopriesteres zodat je weet wat je te wachten staat. Pak de pasta en smeer deze aan de skeletarm. Pak de voodoopin. Gooi een paar keer muntjes in de kauwgommachine en eet een kauwgom. In je inventory vind je die kauwgom terug als gekauwde kauwgom. Prik een keer met de voodoopin in de voodoopop en geef Murray een stuk kauwgom. In het fort zie je op het strand handsporen. Ga naar Puerto Pollo. Koop limonade en kom erachter hoe Kenny de zaak belazert. In het restaurant heb je een invitatie nodig. Ga bij het theater door de zijdeur naar binnen. Pak de luizen van de piratenjas, de handschoen in de zak van de piratenjas en de toverstaf. Gebruik de toverstaf op de hoge hoed en pak het buiksprekersboek. Dit boek kun je te pas en te onpas uitproberen. Gebruik het maar eens op de ezelskop, op de kist en op de maskers. Ga het toneel op en praat met Slappy Cromwell en de piraat in jurk. Deze valt regelmatig in slaap. Gebruik het buiksprekersboek op Slappy, leuk! Rommel boven nog wat met de knopjes en de schakelaar en vertrek naar de barbier. Maak kennis met Bill, Edward, Haggis en kapitein Rottingham. Sla Bill tweemaal op zijn rug en pak het snoepje. Leg de luizen op de kam. Rottingham verdwijnt hierdoor. Praat opnieuw met Haggis. Als je in de stoel zit trek je aan de hendel van de stoel en pak je de pressepapier. Als Haggis een nieuwe gaat zoeken krik je de stoel alsmaar hoger en trek je tenslotte de schaar uit het plafond. Baan je rechts van Kenny m.b.v. de schaar een weg door het struikgewas tot je uiteindelijk wordt opgegeten door een boa. In je inventory heb je nu een geel bloempje. Pak het sierei, de stofzuigeronderdelen, de telefoongidsen, de encyclopedie, de geheime plannen, het hondje, de reservering, de autoband, de overblijfselen van een naturist, de pannenkoekenstroop, de pannenkoeken, de worst, de gebakken eieren en de kop koffie. Stop de gele bloem in de pannenkoekenstroop en gebruik dit goedje op de kop van de slang. Je komt terecht in drijfzand. Pak een doorn en een rietstengel. Stop de doorn in de rietstengel = blaaspijp. Hang de presse-papier aan een ballon en blaas de ballon naar de tak onder de liaan. Even geduld! Schiet met de blaaspijp op de ballon en je belandt vanzelf in de Danjerbaai. De roeiboot is lek, deze repareren we later. Ga naar het restaurant. Dankzij je reservering word je niet weggestuurd. Praat met kapitein Blondebeard. Pak een biscuit en eet de biscuit op = maden en stuk biscuit. Duw tegen het skelet aan tafel en haal het kartelmes uit zijn rug. Leg de maden op de gebraden kip. De kip wordt opgegeten door de maden. Pak de clubkaart van tafel. Pak de botersnijder en de taartpan. Geef Blondebeard het snoepje en daarna de kauwgom. De bel die hij blaast prik je lek met de voodoopin. Pak Blondebeard's gouden tand. Loop naar buiten en je bent de tand kwijt. Herhaal het ritueel, stop nu de tand in de gekauwde kauwgom, inhaleer helium van de ballon en kauw op de kauwgom/tand. De tand in de bel gaat door het raam naar buiten. Schep met de taartpan in de modder onder de regenpijp. De tand is nu definitief in je bezit. Laat Bill de gouden tand zien en je hebt je eerste bemanningslid. Daag Haggis uit voor een spelletje boomstamwerpen. Je verliest. Ga naar het boomstamwerpveld en zaag met je kartelmes het staketsel onder het vat rum stuk. Steek het rumspoor met het gloeiende houtskool aan. Door de ontploffing wordt een rubberboom op de stapel stammen geworpen. Ga nog even naar de ongehavende rubberboom en steek er de botersnijder in voor een rubberkurk. Daag Haggis opnieuw uit en dankzij de rubberboom zul je winnen. Haggis wordt je tweede bemanningslid. Ga naar de cabana-eigenaar en toon hem de clubkaart. Praat opnieuw en pak 3 handdoeken. Loop richting zonaanbidder. Het zand is te heet onder je voeten. Gooi de 3 handdoeken op het hete zand. Zij verdwijnen als sneeuw voor de zon. Haal 3 nieuwe handdoeken en stop ze in de ijsemmer. Gooi deze 3 natte handdoeken op het hete zand en baan je een weg naar de zonaanbidder. Praat met Palido Domingo en pak zijn mok. Bij Kenny verwissel je de mok met de bodemloze mok. Bestel limonade en Kenny zal afdruipen. Pak de karaf en vul die met de rode verfstof rechts van Kenny's winkeltje. Zet de bodemloze mok op de buik van Palido en giet er de rode verfstof in. Palido draait zich op zijn buik en je ziet een getatoeëerde kaart. Bekijk deze en pak weer 3 nieuwe handdoeken. Sla Edward in de barbierwinkel met de handschoen in zijn gezicht. Je mag voor het duel kiezen uit 3 pistolen. Sluit de middelste kist en open de banjokist die daarachter zichtbaar wordt. Let goed op Edward. De volgorde van snaren die hij raakt moet je exact zo herhalen. Na driemaal gespeeld te hebben zal Edward zich ontpoppen als een ware Jimi Hendrix. Niet getreurd, pak het pistool uit de middelste koffer en schiet Edward's banjo aan flarden. Edward is verslagen en wordt bemanningslid nummer 3. Ga naar de cabana-eigenaar, stop de 3 handdoeken in de ijsemmer en sla er de eigenaar mee om zijn oren. Zo, dat zal hem leren. Pak de olie en giet deze op de rug van Palido. Trek de getatoeëerde kaart van zijn rug. Ga naar Danjercove. Smeer pasta op de rubberkurk en stop die in het gat van de roeiboot. Ga met de boot naar het piratenschip. Klim via de plank naar boven en maak kennis met Fossey, de apen en hun kapitein LeCh... Kies als straf voor de plank. Klim opnieuw aan boord. Wat je ook probeert, Fossey blijft de doorgang versperren. Zaag de plank door met het kartelmes. Klim omhoog en laat je door Fossey en de apen teren en veren. Laat je nog eens teren en veren. Door onder de waterval te gaan staan word je verlost van dit spul, niet doen! Ga naar Blondebeard die er ditmaal voor zorgt dat je aan boord van het schip komt. LeCh... blijkt LeChimp! In je inventory vind je kippenvet. Gebruik het buiksprekersboek op LeChimp. Verlaat het schip via de patrijspoort. Ga naar het theater, alle apen zijn aanwezig. Bestudeer de schatkaart. Loop naar boven en haal hier eerst de hendel om. Druk dan op de knoppen volgens de aanwijzingen van de schatkaart. Windrichtingen duiden de knoppen aan, 2 passen betekent 2 keer indrukken. Het standbeeld ligt dus ergens op het podium. In de kleedkamer staat de schatkist open. Smeer de kanonskogels in met kippenvet. Loop het podium op, pak de spade en graaf het standbeeld op. Na een entering van Rottingham en een muzikaal intermezzo stelt Haggis je voor een keus. Kies I LOVE A TOUGH SEABATTLE. Lees nog eens goed de instructies in de handleiding m.b.t. zeeslagen en degengevechten. Versla je tegenstander op het dek door al rijmend creatieve zinnetjes te produceren. Maak notitie van zinnen die geriposteerd worden. Noteer dus wat het gepaste antwoord is voor jezelf en gebruik dit in gevechten. Vind je de zeegevechten te lastig, praat dan met Haggis om over te gaan in easy mode battle. Direct wanneer je een tegenstander hebt verslagen ruil je kanonnen dan om in de haven voor betere en pak dan pas een betere tegenstander aan.

Volgorde: Versla really not fearsome pirates geel - koop buccaneer's buddy - versla semi fearsome pirates blauw - koop ouchmaster - versla mildly fearsome pirates groen - koop holemaker - versla pretty fearsome pirates bruin - koop paingiver - versla fearsome pirates wit - koop Mister Massacre - versla really fearsome pirates rood - koop destructomatic - versla kapitein Rottingham. Deze laatste versla je door telkens een gepast rijmend antwoord te geven op zijn belediging, logisch denken. Je moet meer antwoorden geven dan bij de easy mode. Om je daarom te helpen wat mogelijkheden: venorated = fabricated, sissified = backside, depopulated = suffocated, decapitated = fumigated, sharpei = fiancee, petrified = fungicide, hide = formaldehyde, intimidated = infuriated, melee = away, toupee = clich. Eindelijk is dan Rottingham verslagen en kun je naar Blood Island.

Blood Island.

Scheepswrak: Pak de fles scheerzeep en trek met je tanden de kurk eruit. Steek de voodoopin door de kurk. Praat met Haggis.

Open plek: Kijk even bij Elaine en probeer de toverstaf eens uit op haar ring, helaas!

Strandje: Kijk ook hier even goed rond en neem een kijkje bij de vuurtoren.

Hotel: Trek de magneet van de koelkast. Magnetiseer de kurk/voodoopin met de koelkastmagneet. Praat met madame Xima. Pak telkens de tarotkaart van tafel en blijf praten tot zij geen tarotkaarten meer op tafel legt. Je hebt dan in totaal 5 tarotkaarten. Praat met de barkeeper. Bij de bar pak je de brochures en het receptenboek. Lees de pagina m.b.t. het genezen van een kater goed door. Spuw een keer in de kwispedoor. Pak het kussen van de linkerbarkruk. Loop naar boven en neem een kijkje in de kamer met oude

portretten. De andere kamer is gesloten.
Kerkhof: Pak de hamer en de beitel. Trek de hond wat haar uit zijn vacht. Geef de hond het half opgegeten biscuitje en bekijk het hondenhaar in je inventory = hair of the dog that bit me. Hiermee heb je het eerste ingrediënt voor het anti-katerdrankje.
Hotel: Geef het hondenhaar aan de barkeeper. Steek met de beitel in de kaas bij de koelkast = ongesmolten kaas.
Strandje: Leg het kussen onder het ei op de grond. Sla met de hamer tegen de boomstam waarmee je het ei aan je verzameling kunt toevoegen.
Windmolen: Pak de peper rechts van de molen. De deur van de molen is gesloten.
Kannibalendorp: Pak het tofu-blok en bewerk het met je beitel tot je een masker hebt. Pak de aardboor en de maatbeker. Loop door en praat met Lemonhead. Loop even terug en zet het masker op. Ga met Lemonhead mee en volg de ceremonie.
Hotel: Geef de peper en het ei aan de barkeeper. Praat met de barkeeper. Je krijgt op deze wijze een paraplu en een anti-katerdrankje. Open het anti-katerdrankflesje met de beitel. Pak het fooienpotje van de bar = potje en deksel. Gooi buiten wat ongesmolten kaas in de kookpot. Probeer de spiegel te pakken en ermee weg te lopen. De spiegel moet helaas afgegeven worden. Ga naar het kamertje met de oude portretten en sla daar met je hamer de nagel door de muur. Pak de nagel en het portret. Guybrush tovert het frame weg met zijn toverstaf.
Windmolen: Gebruik de paraplu op de molenwieken om bij de ton te komen en vul het fooienpotje met suikerwater uit de ton op de molen.
Open plek: Zet het met suikerwater gevulde potje op de boomstronk. Als de vuurvliegjes er in zitten schroef je het potje dicht met de deksel. OEPS! Als je nu verder reist zul je ontdekken dat je ineens met dode vuurvliegjes opgescheept zit. Maak met de beitel wat gaten in het dekseltje en haal een nieuwe lading vuurvliegjes = lantaarn.
Kannibalendorp: Gooi het restant ongesmolten kaas in de lava.
Hotel: Pak de kookpot en sleur hem naar Haggis. Pak de lotion. Praat met Haggis en de barkeeper.
Vuurtoren: Zet de pot met vuurvliegjes op de grond bij de spiegel (use lantern on lanternpost).
Open plek: Spuit lotion op de ring en trek hem van Elaine's vinger. De ring ontploft.
Hotel: Bestel bij de barkeeper een grog. Giet er wat van het anti-katerdrankje bij en drink het op. Gebruik de beitel om uit de doodskist te geraken. Haal de nagels uit de doodskist. Open de andere doodskist met de beitel. Van Stan krijg je een visitekaartje. Open met het visitekaartje de tweede deur bovenaan de trap. Trek het bed naar beneden. Spijker het bed aan de vloer vast met de nagels. Gebruik die ene nagel om je werk af te maken. Pak het familieboek en lees het. Plak het losgesneden portret op de buitenkant van de deur van het kamertje met de oude portretten. Knip met de schaar het gezicht uit het portret. Ga het kamertje binnen en kijk door het deurgat. De barkeeper zal je vanaf nu als familielid herkennen. Praat met de barkeeper en overtuig hem er definitief van dat je familie bent. Pak de spiegel. Stop het uitgeknipte gezicht in het frame van de spiegel. De spiegel kun je nu wel meenemen zonder hem terug te hoeven hangen. Bestel een grog, doe er anti-kater bij en je belandt in het familiegraf. Probeer door het gat te klimmen en je ziet een plaatje uit Monkey1. Loop verder en praat met de geest van Minnie Goodsoup. Voeg Murray toe aan je inventory en raap de koevoet op. Kijk door het gat in de muur en praat met Mort. Even alles onderzoeken. Gebruik de ingesmeerde skeletarm om de lantaarn te pakken. Stop Murray in de lantaarn en verlaat het familiegraf. Murray verdwijnt uit je inventory. Ga naar Stan en in ruil voor de gouden tand zul je een verzekeringspolis krijgen. Met de koevoet ruim je de planken boven het bed op. Trek met de koevoet de nagels uit het vastgespijkerde bed en door de klap die volgt komt Charles terecht bij Minnie. Haal de diamantloze verlovingsring op. Ga naar de ruimte met de koelkast, hier ligt je overlijdensbewijs. Dankzij dit overlijdensbewijs krijg je van Stan een flinke lading poen. Vuurtoren: Vervang de gebroken spiegel door de gestolen spiegel.
Strandje: Inmiddels is de veerman gearriveerd. Hij wil een kompas. Vul nog even de maatbeker met suikerwater bij de windmolen en stop er de (gemagnetiseerde) kurk/voodoopin in. Geef de veerman het kompas. Vertrek naar Skull Island.

Skull Island.

Praat met LaFoot. Hij zal je met de lift naar beneden laten. Na een fikse valpartij beland je bij de veerman. Nog eens met de lift naar beneden maar tijdens je val onmiddellijk de paraplu gebruiken. Zo kom je in de grot waar je met de piratenkoning en zijn trawant moet praten. Sla de pokeruitdaging eerst af en onderzoek alles. Je krijgt een zombiepoppetje. Ga pas dan de uitdaging aan. Tijdens het pokerspel verwissel je je speelkaarten met de tarotkaarten in je inventory. Na een komisch intermezzo beland je op het strandje met de diamant.
Open plek: Stop de diamant in de ring en steek deze aan Elaine's vinger.
Ontmoeting met LeChuck: Praat met LeChuck en haal oude herinneringen op. Wanneer LeChuck en Elaine zijn verdwenen open je de deur van het doomkarretje. Praat met Dinghy. Als je hem je leeftijd laat raden krijg je een anker als beloning. Bij de ijsverkoper pak je de peper. Praat met de ijsverkoper. Je kunt een ijsje kopen, bewerken met spullen uit je inventory, opeten of ermee weglopen. Het juiste ijsrecept komt later. Praat met de rat. Stop scheerzeep in de taartpan en stop het anker erin. Leg deze 'ankertaart' op de stapel taarten. Kijk door het gat waar voorheen de mimespeler stond en je krijgt een taart in je gezicht en taartrestant in je inventory. Stomp Dinghy nu net zolang tot hij je opslokt en uitspuugt. Wel heb je nu een pluk hondenhaar. Dan nu het ijsrecept. Koop een ijsje, bestrooi het met peper, voeg het taartrestant toe, voeg het hondenhaar toe en voeg tenslotte de tofu toe. Eet dit geval op en je bent weer in oude vorm. De wilde treinrit kan beginnen.

Finale.

Je kunt op 4 locaties uitstappen. Doe dit op tijd anders racet je karretje verder. Valt LeChuck je lastig dan kun je hem met peper bewerken. Dood ga je niet, dus doe het volgende in je eigen tempo. Bij Herman Toothrott pak je het stuk touw. Bij Guybrush Threepwood open je de lantaarn, blaas je het vuur in de lantaarn uit en pak je de olie. Bij kapitein Marley pak je het vaatje rum. Bij de reuzenaap in de sneeuw plaats je het vaatje rum in de arm van de aap. Giet wat olie over het stuk touw en maak dit aan het vaatje vast. Wacht tot LeChuck verschijnt en strooi hem de peper in zijn gezicht. Door zijn niesbui vliegt het touw in de fik en dat betekent het einde voor LeChuck. Eindelijk kan Guybrush Elaine in zijn armen sluiten. Wacht tot de aftiteling is afgelopen en luister! Zou er dan toch een Monkey 4 komen? Laten we dat hopen.

Peter Postma.

CHEATS

COLONIZATION.

Gebruik de toetsencombinatie Alt + W + I + N. Je krijgt nu een apart menu getiteld "CHEAT". Nu kun je, net als in Civilization 2, zoveel cheaten als je wilt, met als enige verschil dat niet in de Hall of Fame vermeld wordt dat je vals hebt gespeeld.
Ook kun je, na Alt + WIN te hebben ingetypt, verschillende zaken regelen in je kolonie. Klik een kolonie aan waardoor je het overzichtsscherm van deze kolonie in beeld krijgt. Met de volgende toetsen gebeurt nu het volgende:
! = je krijgt alle gebouwen die je nog niet gebouwd had. Vreemd genoeg heb je nu geen zichtbare Town Hall meer, maar goed.
t = je krijgt een extra kolonist (Free Colonist). Geef hem wat te doen (bijv. Fur Trapper) en toets dan:
s = je maakt van je Free Colonist een expert in zijn beroep.
+/- = meer/minder gold of lading (dat weet ik niet helemaal precies meer), dit werkt ook in het scherm van de Europese haven!)
spatie = een beurt verstrijkt terwijl de tijd stil blijft staan.

CIVILIZATION 1.

Laat een unit settlers irrigeren of een weg bouwen. Er verschijnt nu een **I** of een **R** in je unit. Klik dan nogmaals op je settlers (ze worden weer geactiveerd) geef ze weer de opdracht om te irrigeren of een weg te bouwen. Door dit een aantal keer te herhalen, zullen je irrigatiewerken en wegen/spoorwegen in 1 beurt klaar zijn!

THE MANAGER.

Dit spel is volgens mij niet zo bekend in Nederland (zie Software Gids nr. 15), maar toch heb ik er een heel leuke cheat voor:
Ga naar het configuratiescherm waar je van alles kunt instellen zoals animaties en de sportkrant. Plaats nu de punt van je muiscursor precies in het pijltje van **main menu** (linksonder in beeld). Druk nu op **a**. Er verschijnt nu eventjes een witte rand om het scherm ten teken dat de cheat geactiveerd is. Al je spelers hebben nu 99 voor speed, skill en form. Bovendien heb je nu 24.999.999 pond!

Laurens Dragstra.

DARK EARTH: Oplossing.

I did it my way: Voor alles de oplossing geven is niet mogelijk. Dark Earth is niet lineair. Enerzijds zit je met je voortwoekerende vergiftiging (wat er gebeurt als de balk helemaal zwart is ben ik nooit achtergekomen dus maak je daar niet al te ongerust over), anderzijds ben je gedwongen telkens snel een beslissing te nemen. Vlucht je, dood je het personage, geef je wel of niet voorwerpen en ga zo maar door. Elke handeling heeft weer gevolgen voor het verdere verloop van het spel. Deze oplossing is dan ook alleen geldig als je hem naar de letter volgt en niet anders!
Praat uitgebreid met alle vernoemde personages tenzij nadrukkelijk iets anders staat vermeld. Let goed op saveplekken en beroof al je slachtoffers altijd van hun spullen. Mocht door het tijdsverloop iets niet helemaal overeenstemmen houd dan toch zoveel mogelijk deze oplossing aan!

Het kasteel: In de slaapzaal praat je met Khali, vind je smoked meat, een uniform, een sabel. Verlaat de slaapzaal, praat met Zed en volg hem naar de trainingszaal. Oefen het vechten met Zed en kapitein Phedoria. Ik heb het spel uitgespeeld m.b.v. auto-combat, dus zelf vechten is niet echt noodzakelijk. In de trainingszaal vind je een battle-axe. Na het trainen ga je naar beneden, nog niet naar de provoost, maar werk je eerst de andere ruimtes af. In de ruimte met de Dark Earth-afbeeldingen vind je niets. In de slaapzaal praat je met Kabak. Bekijk in een andere ruimte even de munitiemachine. Loop naar buiten. Ga naar de gevangenis en kijk hier even rond. Bij Bogdaran vind je een full gourd. Ga naar provoost Darkhan, Muldar laat je voorbij. Na je instructies daal je de trappen af. In de grote hal praat je met Garu en de andere wachter en vind je een flask die je vult met de mushroomalcohol. Loop het tempelplein op. Van hieruit kun je naar 3 locaties: het platform, het hoge gebouw en het tempelcomplex.
Ga naar het tempelcomplex en luister naar het gesprek tussen Rhylsadar en Lory. Voor de tempel zelf loop je de trap af. Het hospitaal is nog gesloten. Ga Rhylsadar's huis in waar je een flacon vindt. Nu de tempel in, maar voordat je naar Jedar gaat eerst de boel verkennen. Praat even met de Sunseer bij het paarse kristal. Heb je alles bekeken ga je dan, met sabel in de hand, vervoegen bij Jedar. Versla onmiddellijk je eerste tegenstander. Na je vergiftiging beland je in het hospitaal, versla direct Dulnys die je voor een monster aanziet. Pak zijn bijl en praat met Thanandar. Hij stuurt je naar Rhylsadar. Praat met Rhylsadar tot deze vertrekt en Khali zich bij je voegt. Lees het perkament dat onder het bed ligt. Ga naar de tempel, naar de ruimte waar de aanslag werd gepleegd. Alles onderzoeken. De trap naar boven voert je naar 2 deuren. Rechts vind je niets. Links brengt je bij Sesekhan. Bij hem vind je een mirror en lees je het geschiedenisboek. Maak nog even een babbel met de nu angstige Sunseer bij het paarse kristal. Bij Thanandar vind je een langwerpige flask en een dagger. Ga door de grote hal, praat opnieuw met Garn en Teshkan, naar de gevangenis. Versla de cipier en pak zijn sleutel en dolk. Open de rechter celdeur met de sleutel. Khali zal je volgen. Bij Bogdaran vind je nu meer spullen, 9 boilers for spitrod, 2 lead plaques en Bogdaran's sleutel. Ga naar de munitiemachine en stop er de 2 lead plaques in voor kogels. Luister nog even naar de wijze raad van Kabak in de slaapzaal. Versla met of zonder hulp van Khali de wachter in de grote hal en pak zijn fire-axe. Een prima wapen en vanaf nu ook gebruiken tenzij anders vermeld. Versla de wachter bij het platform m.b.v. Khali's afleidingsmanoeuvre en pak zijn spitrod, een uiterst effectief afstandswapen. Gebruik deze enkel als het niet anders kan, je kogels zijn zo op. Daal af.

De benedenstad: Volg Khali naar Danrys en pak daar de pick-axe. Maak buiten kennis met Kubert, ergens links vind je een breastplate. Verderop ontmoet je een scavenger. Ga Maor's bar in en geef de danseres de spiegel. Je krijgt van haar een password. In de bar vind je verder een dish en een full gourd. Weer buiten vind je op de plaats waar de scavenger stond een flacon. Ga naar Sadak. Hier kun je een spelletje spelen in ruil voor je fire-axe. Niet doen!. Laat Sadak en zijn handlangers met rust. In de boot van Sadak kun je lege gourds vullen. Verlaat de boot en ga de riolen in.

Riolen: Versla de Konkolites die je tegenkomt met je fire-axe. Maak kennis met Sordos. De 2 Konkolites bij de ingang kun je het best naar het bruggetje lokken. Je kunt ze dan een voor een aanpakken. Tussen de tonnen vind je een metalen hendel. Meet Sordos en de Sunseer. Sordos kostte me 4 kogels. Pak alle spullen van Sordos en de Sunseer t.w. diagram of weapon, Sordos'key, Thanandar's potion, vial en red key. Verder vind je hier een fish, smoked meat en roastbird. Met Sordos' key open je de kist en vind je Sordos' document. Lees het document. Verderop is een ruimte waar je opnieuw 2 tegenstanders te lijf moet gaan. Ik liet ze met rust want het levert slechts een sleuteltje op. Het vechten kost je gewoon teveel kogels en de cellen achter die 2 zijn toch leeg. Rhylsadar is elders.

Dorkhan's verraad: Ga naar kapitein Phedoria, praat met haar en toon haar Sordos' document. Dorkhan slaat op de vlucht. Onderzoek zijn kantoor voor een vial en Dorkhan's stiletto. Zoek de muren af tot je het slot van de geheime deur vindt en steek er de stiletto in. Ga de geheime gang in. Rhylsadar is dood. Vervolg je weg tot je bij een oud vrouwtje uitkomt. Ruil bij haar een flacon voor smoked meat, een flacon voor een fish en de dish voor een vegetable. Bij Danrys hoor je dat Khali op pad is gegaan. Geef Danrys het diagram of weapon en daarna de metalen hendel. Hij gaat een vlammenwerper voor je maken. Ga naar Khali, je vindt haar in de ruimte tegenover de boot. Versla de boosdoener die haar lastig valt. Van Khali krijg je de thunderbolt. Haal bij Danrys de vlammenwerper op. Terug naar de plek waar Khali werd lastig gevallen en vervolg je weg. Onderweg vind je een jerrycan. Direct voor een wachtpost vind je een saveplek. SAVE. Versla de wachter en ontdek dat deze weg doodloopt. LOAD. Laat de wachter dus met rust, levert niets op. Ga naar het tempelcomplex, naar de ruimte met het paarse kristal. Thanandar slaat je hier buiten westen. Volg Zed en Thanandar, Zed sneuvelt. Ga terug, praat met Lory en volg Phedoria/Lory. Lory geeft je uiteindelijk het eerste deel van een vierdelige sleutel. Ga op zoek naar de overige 3 delen.

Kristallen: Ga naar het spitsvormige gebouw van bouwmeester Bandor. Ruim de wachtpost op. Ga met de lift naar boven. Praat met Bandor die ontkent dat hij het is. Pak het Master Builder's diagram, stop het in het vuur. Bandor is nu wel bereid te praten. Geef hem het diagram. Nog niet helemaal overtuigd toon je hem vervolgens de sleutelring van Rhylsadar. Praat met Bandor voor verdere informatie. Je hebt kristal 1. Ga naar de grote hal en versla de wachter m.b.v. je spitrod. Kost je een kogel maar die krijg je terug. Ga naar de gevangenis en ruim de cipier op. Open met zijn sleutel de rechterdeur en ga binnen. Hier zit een gevangene en volgens de aanwijzingen is hij de laatste die Zed heeft gezien. Hij moet dus Zed's kristal hebben. Ruim hem op, helaas geen kristal. Dit is verstopt in de brits. Onderzoek de brits in darkmood en pak kristal 2. Bij Bogdaran vind je boilers en ammo voor je vlammenwerper. Ga naar de bunker waar je Dorkhan tegenkomt. Op de weg hiernaartoe tref je Khali die je nog een stuk vlees geeft. Ruim Dorkhan op en pak zijn spulletjes, o.a. kristal 3.

Wat nu: Inmiddels was ik verder gemuteerd tot een monster met zwarte kop. Ga de bunker in m.b.v. de plate from before. Eenmaal binnen pak je de object from before. Ga naar Rhylsadar's huis en ruim daar de 2 wachters op. In Rhylsadar's huis open je de deur m.b.v. de kristallen sleutel. Onderzoek alles goed in deze nieuwe ruimte. Je vindt Rhylsadar's notes en drawings en een sleutel. Deze laatste ligt bij de sterrenkijker (darkmood). Ga naar Bogdaran en praat met hem. Hij wil niet meewerken, dus maak hem bang door een wapen te trekken en hem daarmee een klap te geven. Eenmaal bereid tot medewerking geef je Bogdaran het "object from before". Save even bij de gevangenis en ga terug naar Bogdaran. Hij stuurt je naar Delia die je nu mee moet zien te krijgen. Helaas was ik te ver getransformeerd, ondanks het opdrinken van Thanandar's potion. Delia wil niet mee, wat je ook probeert. Pak achter de bar de smoked meat en de bowl. Ga verder voorbij de bunker tot aan het eind. Hier ontmoet je Lodar die in een gevecht is verwikkeld. Versla zijn belager. Als dank krijg je van hem een helmet. In de cellen bij Sordos vind je Dorkhan die nu definitief zijn laatste adem uitblaast. Ga naar Armal Sadak en ruim hem en zijn 2 maatjes op. Ga naar Danrys, deze is ook al dood. Pak zijn spulletjes en praat met Khali. Ga richting het pad naar Dorkhan's kantoor. Een soldaat en Kubert willen je verhinderen dat pad te betreden omdat ze je voor een monster aanzien, ruim ze ook maar op. Bij het karretje van het oude vrouwtje vind je een potato. Via het pad naar Dorkhan's kantoor naar de slaapzaal. Hier praat je met Kabak en de gewonde op het bed. Ga naar het tempelcomplex, praat met Seshekan, ga naar Lory (je ziet een monster verschijnen). Ook Lory en Phedoria leven niet meer. Versla het monster bij de uitgangsdeur. Ga naar de ruimte met het paarse kristal. Praat met de bange Sunseer. Midden op het plein voor het tempelcomplex vind je een rooster boven een put. Open de put met de large key. Ga naar Bogdaran en ruim hem op. Delia wil toch niet mee dus je hebt geen andere keus. Pak zijn spullen en het object from before. Ga naar de put en SAVE. Gooi het object from before in de put en er volgt een explosie met als gevolg: Game over.

LOAD. Ga terug naar Bogdaran. Rechts vind je nu ineens wel olie, voorheen kreeg je telkens te horen dat er geen olie was. Stop het object from before in die olie = object from before, soaked in oil. Gooi dit voorwerp opnieuw in de put en ren direct naar de grote hal. Je gaat vanzelf op de grond liggen om de gevolgen van de explosie te mijden. Voor Rhysadar's huis ligt een pulley blade. Raap deze op, loop naar de krater en gebruik hier de pulley blade om de boel te repareren. Ga bij het uiterste puntje van de krater staan en spring dan m.b.v. je werkstuk in darkmood naar beneden. Onder in de krater loop je de tombe in.

Thanandar voor de laatste keer: Eenmaal in de tombe valt de deur achter je dicht. Zowel links als rechts vind je 3 hendels. Rechts nog eens een gele hendel. Zet volgens de aanwijzingen van Rhylsadar's notes en drawings de hendels als volgt. Links: links onder, midden boven, rechts boven. Rechts: links boven, midden onder, rechts boven. Haal de gele hendel om, SAVE en ga door de ontstane opening. Zie voor bij de flitsende messen te komen door zoveel mogelijk rechts aan te houden. Met spatiebalk kun je bukken. Is het je gelukt SAVE bij de uitgang. Succes! Nu ontmoet je Thanandar. Wat je ook doet, je krijgt hem niet stuk. Telkens duikt hij ineen en keert terug met een volle levensbalk. In deze grote eindruimte vind je een kolossale dubbeldeur met witte gloed. Links in de deur steekt een soort balk uit, rechts idem. Door naast de balk te staan kun je er een zwaai aan geven waardoor een lampje gaat branden. Doe nu als volgt: Schiet met je vlammenwerper op Thanandar, deze gaat zich "opladen". Ren direct naar de linkerwitte deur en blijf de balk duwen tot het onderste lampje brandt, direct door naar de rechterwitte deur en duw daar tegen de balk tot het bovenste lampje brandt. Zal de eerste keer wel niet lukken, blijf dus proberen. Lukt het je wel, geniet dan van Thanandar's vernietiging en bekijk het eindfilmpje.
Tenslotte beland je in de ruimte met de Dark Earth iconen en kun je nog eens op je gemak bekijken wie er allemaal verantwoordelijk waren voor dit, zonder meer, sublieme topspel!

Peter Postma.

DISCWORLD 2 - Oplossing

ACT 1: The Rite Stuff.

Ga naar de High Energy Facililty. Pak de magneet, reageerbuisje en de blaasbalg. Gebruik de magneet op de Imp in de tuin. Pak in de Wandering Shop in het dorp de flamingo, de vis en de wierook en vraag om de kaarsen. Plaza: praat met Dibbler en krijg een brochure en een zakje popcorn. Shades: pak de zaag en de pot bij de bedelaars. Lijkenhuis: kijk naar de witch op de tafel. Pak het mes. Haal bij Mrs. Cake de schaar en een stuk van de petticoat van de paspop. Open de kast en pak de strijkplank. Gebruik de zaag op de pop. Kijk naar de fles met de Genie en praat dan met Mrs. Cake: sarcastisch, vragend, gedachten, glimlach. Vraag naar de Genie Bottle en Ectoplasm. Ga naar het Fool's Guild. Pak de toeter en praat (vraagteken) met de Fool. Raap de baksteen op en vang de Fool hiermee. Ga naar beneden, naar rechts en klik met de blaasbalg op het rooster. Gooi in de High Energy Facility de baksteen in de accelerator. Breng het ectoplasm naar Mrs. Cake. Gebruik de laarzen van de Imp op de fles bij de bedelaars en vang hiermee de stank van Foul Ole Ron. Ga naar Gimlets. Pak het chilipoeder. Ga aan de tafel zitten, klik op Gimlet en praat met hem totdat je een "mouseburger" kunt bestellen. Praat in de Trolls Head Bar met Casanunda: ?, ladder, witch. Neem de lucifers mee. Zeg nog even wat tegen de Troll achter de bar en je krijgt een pul bier. Snij in het dok met het mes het net open en pak de hamerhaai. Klik met de opgezette vis op de vogel. Pak de vogel. Combineer in de tuin van de Universiteit het bier met de popcorn en geef de popcorn aan de haan. Stop de dronken haan in Luggage. Wissel de hamer van de Librarian met de Wading Bird, die van de Dean met de Flamingo en die van de Bursar met de haai. Ga links naar de bijenkorven, praat met de imker en geef hem de "clickies" brochure. Strooi chilipoeder op de bloemen en gebruik de petticoat op Rincewind. Steek met de lucifers de wierook aan en klik met de brandende wierook op de bijen. Pak de honing door met de pot op de korf te klikken. Dan nog eens dubbelklikken om de bijenwas te krijgen. Breng de was naar de oude vrouw in het winkeltje en klik met de dronken haan op de koffiepot bij de bedelaars. Ga naar de Troll pub en gebruik de haan op de vampier. Dan naar het kerkhof. Pak het houweel. Ga de crypte in en plaats de ladder tegen de doodskist. Klim naar boven en pik het kunstgebitje van de vampier. Bijt hiermee in de muis en klik met de reageerbuis op de tanden. Ga naar de eetzaal van de Unseen University en geef het muizenbloed, de cricket hamers, de kaarsen, glitter en de fles met stank aan de Arch Chancellor.

ACT 2: Come die with me.

Ga naar het Fool's Guild. Naar beneden door het gat, naar rechts en naar boven. Hak met het houweel wat ijs los en neem dit mee. Praat in de Shades met de Dead Collector (?) en ga dan naar het lijkenhuis, waar je om een Death Certificate vraagt. Pak de spiegel, gebruik deze op de brander en leg de spiegel terug. Ga op de tafel liggen (klik "slab") en gebruik het ijs en de arm van de paspop op Rincewind. Geef het certificaat aan de lijkbezorger. Ga naar Djelibeijbi naar het kamelenpark. Praat met de verkoper: eerst glimlachen, dan de kameelicoon. Ga naar de heuvel. Praat met Bone Idle via de muziek-icoon en gebruik het mes op hem. Ga naar de piramide, pak de pot lijm. Gebruik de schaar om wat verband van de mummie te knippen. Doe het verband om de houten arm. Ga naar de oase en wissel de verbonden houten arm om met de rottende arm. Vaar terug naar Holy Wood. Ga het "kasteel" binnen en kijk naar het paardenkostuum. Praat met de dwerg over het kostuum. Klik op de rottende arm en geef de ring aan de dwerg. Doe het kostuum in Luggage. Loop naar rechts, pak het gewicht en de "10" van de brievenbus. Plak de "10" op het gewicht. Ga naar de make-up ruimte (achter de brievenbus) en praat met het make-up meisje. Ga naar rechts, pak de camera en praat met de Imp trainer over het krijgen van een Imp. Ga naar XXXX land (buiten de kaart). Praat met Pick-Me-Own-Bone. Kijk naar de manden en praat er met Pick-Me over. Ga terug naar Ankh-Morpork en pak de hoepels in de tuin van de Uni. Praat in de eetzaal met de Librarian (paard icoon). Gebruik het picknickmand je op het voedsel. Vaar naar Djelibeijbi. Ga de winkel binnen en pak de poster. Ga naar Uri Djeller en praat met hem (muziek-icoon). Geef hem de hoepels. Kijk naar de Candy Rock en praat met de rotsverkoper. Loop naar boven en pak de paal. Reis naar het wiel in de woestijn en praat met S.T. over muziek. Zet de paal in de composthoop in de tuin van de Unseen University. Ga naar het lijkenhuis en praat met Casanunda en Granny Weatherwax. Vraag Granny over de Elfenkoningin. Hang in het dok het gewicht aan de haak en dubbelklik op het gewicht. Pak de sneeuwstormen. Ga naar Djelibeijbi en zet de Suffrajester in het gat waar je de paal had gepakt. Neem het touw mee. Ga naar Holy Wood naar de Imps. Doop de boemerang in de verf en gooi de boemerang naar de Imp op de set. Stop de Imp in de camera. Loop naar rechts en geef de Candy Rock aan de Troll. Probeer de trailer te openen. Praat met de Troll en vraag hem de sleutel. Gebruik het touw op de Troll. Open de deur en ga de trailer in. Geef de tand van de Troll aan het meisje. Ga naar XXXX land, ga naar rechts en gebruik het picknickmandje op de mierenheuvel. Terug naar het strand: gebruik de zaag op de strijkplank. Doe lijm op het surfboard en klik daarmee een surf aan. Gebruik de camera op de rotsschilderingen. Ga naar de Elfencirkel. Stop de camera in de inventaris van Rincewind. Smeer lijm op de toeter. Klik de toeter op het paardenkostuum. Gebruik de Librarian op het kostuum en stop het kostuum in de inventaris van Rincewind. Ga naar rechts, klik op de Stones en trek het kostuum aan. Maak een foto van de Elven Queen met de camera. Ga naar de High Energy Facility en klik met het picknickmandje op Hex. Gebruik de stukjes draad op de poster van de piramide. Klik met de honing en de piramide op Hex. Praat met Skagg en gebruik het universum icoon. Ga naar S.T. en geef hem het antwoord. Ga naar Dibbler (in Holy Wood) en geef hem de band, de jingle, de sneeuwstormen en het melkmeisje. Ga naar de make-up ruimte en geef de foto's van de Elvenkoningin aan het make-up meisje. Praat opnieuw met Dibbler. Ga naar de Shades en gebruik het doodscertificaat op de deur helemaal links, het trapje op. Open de kastdeur, praat met het schaap en gebruik het stunt icoon. Geef het schaap de foto's van de rotsschilderingen. Pak de film en gebruik deze op het apparaat. Klik dan met de film van de Elvenkoningin op het apparaat.

ACT 3: The Grim Rincewind. Ga naar het huis en pak de sleutel onder de mat. Betreed het huis. Ga naar boven naar de kamer met de zandloper. Pak de inkt en luid de bel. Ga naar beneden en links naar de keuken. Pak de suikerklontjes, de vette lap en open dan de ovendeur. Ga terug naar de hal en pak de gordijnen. Pak de zeis uit de paraplubak. Ga naar boven en ga de kamer van Susan in. Pak het konijn van het bed. Dubbelklik op het konijn en pak de pyjama. Pak het touwtje. Ga naar beneden naar de boekenkamer. Pak het boek van Rincewind: er zijn er drie. Dat van Rincewind is het middelste. Ga naar de keuken en praat met Albert. Ga naar de stal en pak het touw. Geef de suikerklontjes aan Binky. Gebruik de lijm op het zadel. Gebruik het zadel. Gebruik Binky. Ga naar de achtertuin en steek de vette lap aan met de lucifers. Ga bij de korven staan en gebruik de pyjama op Rincewind. Klik met de vette lap op de korf. Pak de was uit de korf. Gebruik het touwtje op de was. Ga naar rechts naar de vijver en krijg de hengel van de gnoom. Gebruik de hengel op de honing. Gebruik de honinghengel op de puntjes in de soul pool. Kijk naar de kar. Praat met het meisje en vraag haar over de kar. Geef haar je eigen boek. Gebruik de inkt op de vijver. Gebruik de gordijnen op de vijver. Ga naar de boekenkamer. Gebruik de lucifers op de kaars. Stop de kaars in de inventaris van Rincewind. Klik met de sleutel op de alkoof. Ga naar de tuin en geef het tablet aan Susan. Gebruik de boemerang op het touw. Ga naar de voorkant van het huis en gebruik het boemerangtouw op de schoorsteen. Gebruik de schoorsteen. Ga naar binnen en laat het touw en de zeis aan Albert zien. Gebruik de kar op de zeis. Gebruik het zeis/kar apparaat op de maïs. Ga Albert opzoeken en geef hem de zieltjes van de mieren.

ACT 4: Till Death Us Do Part. Ga naar Bonestock. Pak de kurk. Ga naar Djelibeybi. Wacht tot de prospector arriveert. Pak de canteen uit zijn zadeltas. Gebruik de arm op de zadeltas. Ga naar de Fountain of Youth. Gebruik de kurk op de fontein. Gebruik de zandloper van de Dood op het zand.

EPILOOG: Queen Kong. Kijk naar de raaf. Vraag Granny Weatherwax over de raaf. Pak haar bezem. Praat met Dibbler (glimlach icoon). Vraag hem over blaren. Gebruik de veldfles op de blaren. Stop de blaren in Rincewind's zak. Gebruik de bezem op de toren. En dat was het!

Jocelyn.

Twinsen's Odyssey (Little Big Adventure2 / Relentless 2): oplossing.

Dit adventure kun je uitspelen m.b.v. de volgende aanwijzingen. Verzuim niet zelf ook de boel te onderzoeken, want er is veel meer te beleven dan de oplossing vermeldt. Met goodies wordt extra leven, magie, geld, etc. bedoeld. Ben zuinig op je extra levens, naar het eind toe zul je ze zeker nog nodig hebben. Zorg in ieder geval voor een volle rij levens voordat je aan de finale begint.

DEEL 1

De holomap, 3 darts en de magische bal: In Twinsen's huisje is een bijkamer. De sleutel van de deur vind je op het kastje rechts ervan. Pak de 3 voorwerpen.

Tunica en medaillon: Ga naar het museum en daarna weer naar buiten. Klim via een bovenraam het museum in. Open de deur met de rode knop. Activeer het apparaat dat de tunica en medaillon beschermt en ren snel naar beneden om die 2 voorwerpen te pakken voor de kooi weer sluit.

Ticket naar White Leaf Desert Island: Koop deze in het veerboothuisje. Later kun je ermee naar het tweede eiland.

Riolen: In de riolen ontdek je een deur. De sleutel hiervoor vind je in een kist bij een op de grond liggend doodshoofdje. Achter de deur vind je goodies. De ruimte in het midden van de riolen is nog niet te bereiken, dat komt later.

Ralph de vuurtorenwachter: De weertovenaar die de storm tot bedaren moet brengen vraagt je Ralph te zoeken. Ga naar de brug met uitschuifbaar vlondertje. Zoek daar in de buurt naar het bordje met opschrift Access to the cliffs. Ga daar de donkere tunnel in en vecht je een weg tot bij Ralph. Staande achter de meest linkse van de 3 tonnen gooi je de magische bal naar de hendel om je weg te vervolgen. Volg het eenrichtingsverkeer tot je tot slot Ranu om zeep helpt. Nadat je tenslotte de vuurtoren bezocht hebt begint deel 2.

DEEL 2

Pinguïns: In het winkeltje van Bazoo in de buurt van de haven kun je pinguïns kopen. Later zul je deze pinguïns in meerdere winkeltjes kunnen kopen. Vertrek naar Desert Island.

Gallic acid: Dit krijg je op het tweede eiland in het huis van de healer. Breng deze naar de buurman van Twinsen en je krijgt een piramidesleutel in ruil.

Seaturtle: Trek aan een belletje en een zeeschildpad brengt je bij goodies.

Jerome Baldino: Van hem krijg je het auto-onderdeel. Hij is werkende aan een protopack. Breng dit auto-onderdeel naar Zoe. Zij stuurt je terug naar Jerome voor een portable radio. Wanneer je deze hebt ontvangen en naar buiten gaat krijg je bericht van Zoe: het autootje is gearriveerd.

Temple of Bu: Koop een kaartje. Schiet je bij de ballonverkoper ballonnen stuk dan beland je bij de wagentjes. Je kunt hier ook komen via een geheime gang of gewoon in het gat springen binnen de omheining. Bij het spoor kun je d.m.v. je bal te werpen de diverse pijlen omzetten waardoor je in staat bent, springend vanaf het karretje de diverse goodies te bemachtigen. Maak ook een ritje met de achtbaan, leuk! Later zul je hier nog eens moeten terugkeren.

Kerkhof: Via een verborgen paadje kom je bij de graftombe. Uiteraard is dit de gezochte School of Magic. Zorg wel voor je binnengaat dat je minstens 120 muntjes hebt. De kist met de sleutel kun je het best sluipend benaderen. Uiteindelijk kom je bij de wizard. Betaal het geld en je krijgt 3 testen.

3 testen: De blowguntest in de ruimte achter de wizard is een kwestie van timing. Voor de gouden balsem rijd je met je wagentje een rots op. Op die rots vind je een schans. Spring met je autootje via die schans naar de overzijde. Aan de overzijde pak je de balsem en breng je deze naar de wizard. Je krijgt de Horn of the blue triton. Voor de derde test moet je naar een eiland genaamd Dome of the state. Dit komt later.

Dragonfly: Genees Dragonfly m.b.v. de hoorn. Vraag Dragonfly of hij je naar de Dome of State wil brengen.

Dome of State: Bekijk voor je binnengaat de plattegrond die rechts van de ingang aan de muur hangt. Maak er een schets van of maak gebruik van veelvuldig save en load om te spieken. Je vindt wat goodies, de bedoeling is uiteraard de uitgang te vinden. Is het gelukt dan krijg je de Magic Slate. Ga naar de wizard in de Magicschool om je beloning op te halen: een diploma en greenballmagic.

Joe the elf: Joe bevindt zich op het kerkhof in de schelp. Bevrijd hem m.b.v. de hoorn en je krijgt goodies als dank.

Peddler: Je bent hem vast al tegengekomen, de handelsreiziger op het vliegend tapijt. Toon hem je diploma en je krijgt een tuniek met valse baard. Kost je wel 50 muntjes. Vanaf nu kun je bij hem tegen betaling life en magic aanvullen.

Hacienda: Ga naar de hacienda. Door met een Esmer te praten kun je vertrekken naar de planeet Zeelich. Doe dat. In het ruimteschip haal je beneden de translator. Gebruik de console die je het e.e.a. uitlegt over het leven op de planeet.

DEEL 3

Gevangenis: Na wat gebeurtenissen beland je tenslotte in een cel en maak je opnieuw kennis met Joe de elf. Als de celdeur even openstaat ren je snel naar buiten. Tijd voor actie. Schakel alle guards uit (groene bal is het meest effectief) en bevrijd de bij. Verlaat de gevangenis via een beamdeur. In een kooi aldaar tref je een gevechtsrobot die je ook uitschakelt. De ontploffing die daarop volgt maakt de weg vrij. Je kunt nu je hart ophalen als het gaat om geweld. Baan je een weg via de hondentrainbaan en de luchtvaartontvangsthal naar de shuttle. Bij de shuttle is een gebouw, het luchtvaartcommandocentrum. Trek je niets aan van de protesten daar maar pak gewoon de travel token. Hiermee breng je de shuttle op gang en reis je, niet al te voorspoedig, terug. Bij aankomst roept Zoe je op via de portable radio.

DEEL 4

Actie: Volop actie ditmaal. Beter is door de renoptie te gebruiken vechten zoveel mogelijk te mijden. Bij de buurman van Twinsen kopieer je de kaart van de riolen m.b.v. de magic slate. Bezoek daarna Zoe in je eigen huisje voor belangrijke aanwijzingen. In de plaatselijke kroeg schakel je alle tegenstanders uit want de sleutel voor de deur aldaar bevindt zich achter de bar. Achter de deur vind je goodies.

Protopack: Bij de olifant (huisje rechts van apotheker) die de hele tijd om een bagageticket zeurde, mag je nu het krat met het protopack gaan halen. Niet al te makkelijk. Allereerst plaats je de magneet boven de protopackkist door telkens op een andere pijl te gaan staan. Hierna verplaats je het hele geval naar de lopende band. Door tegen de protopackkist te gaan staan kun je hem gericht duwen. Duw hem zodanig tot hij zowat voor de voeten van de lastige opzichter ligt. Boven de opzichter, op 2 kratten, zie je een kistje met daarin de sleutel voor de deur. Door via de lopende band te springen kun je dit kistje bereiken. Schuif de kist door de nu geopende deur. Zet nog wat hendeltjes om totdat de kist uiteindelijk bij de olifant belandt en voeg het protopack toe aan je inventory.

Protectionspell en lightningspell: Vlieg met de draak naar de Magic School. Hier krijg je te horen dat je de ball of Sendel moet gaan halen op Citadel Island. Hiervoor heb je de Lightningspell nodig. Bij de hacienda kun je nu wel op het dak komen. Kijk daar door de telescoop, je ziet een grotingang op een eiland. Ga erheen m.b.v. je protopack.

Bovenop het eiland goodies: Ga nu de grot in en kijk uit voor vuurballen. Je moet nu 2 blokken gaan verschuiven. Het blok op de grond noem ik voor het gemak 1. Het blok dat je boven ziet liggen 2. Schuif 1 op platform tegen 2. Schuif 2 naar de lift bij het water. Schuif 1 terug zodat het bovenop 2 valt. Je kunt nu richting kruiken en verder. Voor de hendels gebruik je de magische bal. Lever wat gevechten en haal de protectionspell op. In het weatherwizardhuisje vind je een bericht: Hoe maak je de lightning spell. Je hebt de pearl of incandescense nodig. Ga naar de magic school en er wordt je verteld waar je de pearl kunt vinden. Kijk op je automap, ga naar die plek toe en laat je door de zeeschildpad de grot invoeren. Gebruik je protopack om over de rotspieken te geraken en pak de pearl. Met deze pearl ga je naar het weatherwizardhuisje en gebruik je deze pearl bij de kookpot. Je hebt nu ook de lightningspell.

Het midden van de riolen: Jawel hoor, na lang zoeken toch gevonden. Opnieuw naar de bar en verschaf je toegang tot de extra ruimte. Ergens in het midden hiervan zit een gat in de bodem. Wanneer je hierdoor valt beland je in het midden van de riolen. Ga op de goudkleurige cirkel staan en activeer de piramidesleutel. Betreed de geheime ruimte. Om nu die bal te pakken zul je een volle balk magie nodig hebben. Heb je die niet, loop dan in en uit en vul je magiebalk met de flesjes uit de grijsblauwe ton. Gebruik tenslotte de lightningspell op de bal en je hebt redballmagic en Sendel's ball. Direct als je buitenkomt krijg je een oproep. Je moet naar de Emerald Moon. Om een vliegende schotel te kapen zul je naar de geheime basis moeten in de Butempel.

Memoryviewer: Een der huisjes op Desert Island wordt bewaakt. Hierbinnen vind je de memoryviewer waarmee je filmpjes kunt bekijken.

Temple of Bu: Kam de tempel nu verder uit en dring door tot bij 2 slaapmutsen. Vergeet bij de 2 slaapmutsen niet het bericht op tafel te lezen voor een belangrijk password (operation green moon). Blijf van het bootje af dat je op je weg tegenkomt, dit brengt je terug naar de hacienda. Sla het ruimteschip over en baan je een weg tot bij de elektroband waar je je protopack moet gebruiken. Schakel de band uit en pak de itinary token. Nu naar het ruimteschip en vertrek naar Emerald Moon. Geef het juiste password en pak beneden het ruimtepak (2 modi).

DEEL 5

Emerald Moon: Eerst naar de welkomsthal. Doe daar je pak uit in de cabine, bekijk de map en maak een kopie m.b.v. de magic slate. Zet voor het gemak alle deuren op groen en kam de hele basis uit. In de slaapbarakken vind je goodies maar maak als de hel dat je direct daarna wegkomt. En route vind je een rode schakelaar die je omzet waardoor alle deuren noord open blijven staan. Baan je een weg via het midden in noordelijke richting en bevrijd de gevangenen. Let op wat de rebel te vertellen heeft (CX!!). *De* rebel wordt gedood. Loods Baldino naar de rechterachteruitgang. Helaas blijven de vluchtelingen steken op Otringal en is het zaak brandstof te vinden.

DEEL 6

Benzinepomphouder: Bij hem krijg je Francos op je automap.

Katrollen backstage: In de bar met het draken-

embleem kun je backstage. De 3 katrollen daar draai je als volgt: midden-links-rechts. Verschuif de pilaren zodanig dat je in de opening kunt kruipen via 2 sprongen. In het kantoor vind je goodies, wel moet je eerst de 2 uitsmijters verslaan.

Gondelbootje: De kapitein wil 100 Zlitos. Voor 5 Zlitos mag je het casino in. Hier kun je tal van spelletjes doen om je Zlitosvoorraad uit te breiden, maak wel gebruik van save en load. Speel net zolang op de gokkasten tot je een sleutel wint. Met die sleutel open je de goudkleurige deur.

Pas nu op!! Voor je hier ook maar iets doet: SAVE!

Doe nu wat de krokodil zegt en zie de gevolgen, dus opnieuw LOAD.

Sla de krokodil en zijn compagnon plat. Je ziet in de verte een deur, helaas kun je daar nog niet bij komen. Betaal de kapitein van het gondelbootje 100 Zlitos. Hij brengt je naar Celebration eiland. Bezoek de souvenirverkoper (hij zal je naar Rick sturen) en de tempel voor achtergrondinformatie. Het is mogelijk om bij de lavawaterval aan de overkant te geraken maar dit komt later. Beneden verschijnt een nieuw bootje waarmee je naar Otringal of Francos kunt reizen.

Rick: In de bar met het drakenembleem herhaal je het katrollenpuzzeltje. In het kantoor ontmoet je Rick (hij zal je naar Johnny Rock sturen in Uppercity, dit komt later).

Francos: Vertrek met het bootje naar Francos. Daar aangekomen zoek je naar een hokje, dat van de uil. Hier vind je de burgemeester's key. In het winkeltje koop je een houweel. In een der huisjes open je met de burgemeester's key een kastje, lees het briefje hierin. Volg de aanwijzingen van het briefje op. Volgens die aanwijzingen vind je Francos fragment ergens tussen een boom en het winkeltje aan de waterzijde. Je ziet ergens een grasgroen plekje bij het water. Daar moet je het houweel gebruiken.

Olieraffinaderij: Door schuin te springen in de buurt van de gele pijp kun je over de omheining. Daar waar de omheining een inkeping vertoont. Ga naar het gebouw met de stoomfonteinen. Baan je een weg door dit lastige deel. Let goed op wat de wieltjes doen. In de eerste kamer zie je een monteur die telkens de fonteinen weer activeert. Ruim deze eerst op eer je aan de wielen gaat draaien (bal gooien in discrete mode). Door elders ergens onderdoor te kruipen levert goodies op. In de ruimte met de honden schakel je de monteur uit met je bal en gebruik je de bal opnieuw. Wonder boven wonder sleept de bal de sleutel naar je toe. Pak de gazogem en breng die naar Baldino. Je protopack wordt een superjetpack.

Casino en Johnny Rock: Ga opnieuw naar het casino, verschaf je op de bekende wijze toegang tot de ruimte achter de goudkleurige deur en versla de kroko's. Vlieg met je jetpack over het water en verlaat het casino. Volg de waterweg en daarna de weg omhoog. In het hotel schakel je de receptionist uit. Met zijn sleutel kun je verder en vind je Johnny bij het zwembad. Volg hem. Johnny geeft je de ring of dissidents. Kam het hotel grondig uit voor goodies. Bij de gillende dame klim je via het badkamerraam naar buiten.

Dissidenten: Ga nu naar de souvenirwinkel en gebruik bij de winkelier de ring. Hij opent de boekenkast en je treft de dissidenten. Van een van hen krijg je een ongeladen laserpistool.

Pistooltje laden: Ga naar Celebration Island. Wat nu komt is niet makkelijk. Maak gebruik van veel save en load. Bovenop het eiland rechts van de lavakrater zie je een laddertje. Daaronder is een platform. Al springend kun je daar komen met een portie geluk. Ga nu onder de ladder staan en spring en klim omhoog. Op deze top zie je een groen kristal waar je wederom springend naar toe moet. Hak een stuk van het groene kristal m.b.v. het houweel en je hebt een compleet laserpistool. Vlieg met jetpack via water en lava naar beneden richting boot.

Francos olieraffinaderij 2: Opnieuw hiernaar toe. In een ander gebouw vond je een dichte deur met 4 schakelaars. Schiet van afstand met laser de wachters plat, daarna op de schakelaars schieten tot de deur opent (van links naar rechts: boven-onder-boven-onder). Stap tenslotte in de vliegboot. Je krijgt nu een heftige tegenstander. Een moordenaar gestuurd door Dark Monk, opruimen! Pak zijn sleutel en stap in de lift.

DEEL 7

Mining company: Eenmaal aangekomen schakel je de monteur uit en open je het elektroveld door een rode bal in discrete mode tegen de schakelaar te gooien. Buiten loont het de moeite de tank uit te schakelen (goodies). Kam het gebied hier voorzichtig uit. Buiten tegenstanders van afstand met laser, binnen bal gebruiken. Door de directeur een klap te geven krijg je zijn sleutel waarmee je de kluis achter het standbeeld (opzij schuiven) opent voor goodies.

Mijnen: Wanneer je via een transportlift in een inpakfabriekje belandt moet je in een open krat springen (linkerhendel omhoog!) anders is het game over. Je kunt ook met een minitreintje meerijden door er achterop te springen. Kam de mijnen zeer grondig uit. Let op: Sommige gems zijn niet zichtbaar omdat ze in een "blinde hoek" liggen, je vindt ze alleen door er pardoes overheen te lopen. Ook zijn er gems die je alleen kunt krijgen door mijnwerkers plat te slaan. Advies daarom: Moord voor de zekerheid iedereen uit. Handig is hier het gebruik van je jetpack, dat scheelt veel springwerk. Met de hijskraan die je tegenkomt kun je een extra leven optakelen. Na uitkamming moet je de volgende voorwerpen hebben gevonden: 7 gems, Wannie's glove en Wannie's fragment key. Pas op, direct na het bemachtigen van de fragment key word je aangevallen. Vervolg nu de reis.

Wanniesdorp: De kikker die buiten in een vijvertje zit kun je kusjes geven in ruil voor goodies. Binnen eet je een hapje vuurvliegtaart en geef je het restant aan Snorremans. Met de kapelsleutel die je van hem krijgt ga je de kapel in en krijg je te horen de dienstmeid even op te zoeken. De dienstmeid leert je een liedje.

Who pays the featherman: Zing het lied in het huisje met de harp erboven, betaal 4 gems en vertrek naar de Mosquibees.

Mosquibeesdorp: Direct bij aankomst vind je 2 gems. Voor je met de rondvliegende bij spreekt: SAVE. De bij brengt je bij de koningin. Toon haar je ring. In de arena sla je de rotsblokjes stuk die her en der over het veld rollen tot je een sleutel hebt. Met die sleutel open je de juiste deur. Je ontvangt de blowtron. Heb je deze niet gekregen dan LOAD en opnieuw een andere deur kiezen.

City under attack: Vechten is zinloos. Ren tot je in een ruimte komt waar je links een gat in de muur vindt en rechts een touw naar beneden ziet hangen. Ga door het gat in de muur. Bij de parachutisten vind je een gem. Ga door tot de hangbrug, weer een gem. Ga alsmaar verder tot je uiteindelijk bij een vliegende walvis uitkomt. Deze moet je doden m.b.v. je handschoen. Sla zijn projectielen terug tot hij sterft. Met zijn sleutel open je de kist met de Mosquibees fragment key. De bij bij de key vertelt je de volgende locatie. Ga terug en verlaat het gevecht door via het touw naar beneden te klimmen.

Vulkaaneiland: Dit is extreem lastig. Je vindt her en der gems die zeer moeilijk te bereiken zijn. Als je op je map kijkt zie je uiterst rechtsboven een grotingang. Daar moet je al springend en jetpackgebruikend naar toe. In de grot krijg je te horen dat de koningin gevangen wordt gehouden in de Mining Company.

Mining company: Laat je via de mijnen opnieuw naar de ruimte brengen waar de kratten staan opgestapeld op de inmiddels bekende wijze (zie begin deel 7). Druk direct als je in de opslagplaats komt op je spatiebalk en spring dan via de kratten naar de ladder en klim erop. Spring op het dak naar het andere gat dat je ziet en praat met de koningin. Van haar krijg je de sleutel naar CX. De celdeur open je door een bal te gooien tegen het blauwe hendeltje.

CX: Ga naar Mosquibeesdorp en klim daar via het touw omhoog. Verzamel eventuele gems. Baan je een weg naar de rode deur met slot. Deze wordt bewaakt door 3 heftige tegenstanders. Uitschakelen. Open de deur en beland in CX. Hier wordt het vechten wel zeer heavy. Baan je een weg naar de Napoleonfiguur. De walvis versla je met de handschoen, de draak met bal. Vlieg, wanneer je de hendel hebt omgegooid snel door de even geopende deur. Vervolg je weg en klim omhoog. Boven aangekomen moet je de 2 wachters uitschakelen terwijl je onder vuur van de kanonnen ligt. Niet eenvoudig. Beste methode is lightning, of als je niet genoeg magie hebt, je een keer dood laten gaan voor een volle magiebalk. Een der wachters laat de sleutel vallen voor het liftgebouw in het midden. Baan je een weg naar de mitrailleur en pak daar de sleutel. Spring over de mitrailleurschans en ga naar de deur, open deze. Uiteindelijk ontmoet je de keizer. Na deze gedood te hebben, helaas zet hij de maan in beweging, pak je het zwaard uit de kist. Op de weg naar de mitrailleurschans kwam je 2 lijfgardes tegen. Die kun je nu verslaan en de weg vervolgen achter de deur met zwart pijltje. Haal de itinary token op. Bij de 4 kanonnen staat een vliegende schotel, zie die heelhuids te bereiken. Na vertrek kom je vanzelf bij het keizerlijk paleis.

Keizerlijk paleis: Baan je een weg naar de dubbele deur. Versla het vierarmig monster en pak het vierde fragment. De 4 fragmenten smeden zich nu aaneen tot de Darkmonkkey en je krijgt fireballmagic. Verlaat het paleis en daal af naar de 2 boten helemaal beneden bij de dokken. Vertrek naar Celebration eiland.

Celebration eiland: Ga de tempel in. In het midden ga je op een rood plateau staan en activeer je de Darkmonkkey. Loop naar buiten en zie: Dark Monk = Funfrock (Twinsen's tegenstander in deel 1). Je moet nu bovenop de tempel zien te komen alwaar zich een grot bevindt. Klim rechts van de tempel springend via de tempel naar boven. Voor je daar naar binnengaat: SAVE!

Vanaf nu zul je heel wat levens verspelen, lightning nodig hebben en onschendbaarheid. De tegenstanders blijven komen als je te lang wacht. Advies is ook om bij aankomst in elke nieuwe volgende etappe razendsnel te saven in een nieuw slot.

GROT 1: Hier zijn 4 monitoren die je in een bepaalde volgorde moet uitzetten t.w. van links naar rechts, van boven naar beneden: 2,1,4,3. Hierna haal je de rode schakelaar om rechts van de wizards. De wizards zijn nu bevrijd en maken een doorgang voor je naar grot 2.

GROT 2: Ga onmiddellijk terug naar grot 1 met dezelfde lift.

GROT 1: Spring in het gat achter een van de olifanten.

GROT 3: Ren rechtsom en liquideer de groene olifant voor een sleutel. Ren nu linksom en daal af naar grot 4.

GROT 4: Hier speelt de eindfinale zich af. Eerst de groene olifant doden voor de sleutel. Ren als een razende naar rechts en ruim Funfrock op. Loop naar de lava (de plek waar de kooi met kinderen de lava inviel) en zie: Gelukkig zijn de kindertjes toch nog gered. Bekijk tenslotte het extreem lange eindfilmpje. Na een rondreis langs alle locaties: Eind goed, al goed!

Peter Postma.

OPLOSSING DREAMWEB

EDEN'S HOUSE: Pak de portemonnee van het bureau en loop naar rechts. Open de magnetron en pak de sleutel. Druk op de liftknop en ga de lift in. Druk op liftknop. Beneden haal je de schroevendraaier uit de auto. Loop naar buiten en ga links. Kies Sparkey's Bar.

SPARKEY'S BAR: Open je inventory en open je portemonnee. Pak de cashcard en stop deze in je inventory. Praat met de bartender en haal de cashcard door de scanner. Praat met de man aan de bar en hij zal je het adres geven van het eerste slachtoffer, Crane. Ga naar buiten en kies Your Flat.

YOUR FLAT: Ga naar links en naar boven. Gebruik het keypad links en tik 5106 in. De deur gaat open. Pak de cartridge naast de interface op. (Belangrijk) Open de interface en stop de cartridge er in. Gebruik de monitor en tik Logon Ryan. De computer vraagt om een password: Blackdragon. Tik nu List Cartridge, Read Private. Exit.
Pak het mes van je bed. Ga naar buiten en kies Louis Flat.

LOUIS FLAT: Loop naar binnen. Je wordt neergestraald met een raar ding. Loop naar links en dan naar beneden. Gebruik het keypad en type 5238. Ga naar binnen en pak de schoenen bij de WC. Open unit aan linkermuur en pak het kaartje van het poolcenter. Gebruik het kaartje. Ga naar buiten en kies Pool Hall.

POOL HALL: Ga naar rechts en praat met de man. Gebruik het kaartje met de scanner bij de deur. Ga omhoog met de lift. Praat met de barman. Loop 2x naar links en gebruik het keypad bij de deur. Type nu 5222. Loop naar binnen en praat met de man. Gebruik je cashcard met de scanner in zijn bureau, pak het wapen. Ga nu helemaal naar buiten en kies Regency Hotel.

REGENCY HOTEL: Ga omhoog en praat met de receptioniste. Gebruik je cashcard met de scanner en je krijgt een pasje. Ga de lift in en gebruik het pasje met het keypad. Loop boven naar links en pak de bijl uit de brandkast. Ga de lift weer in en open het keypad met je mes. Gebruik de draad met je mes, gebruik nu de hendel in de rechterbovenkant van de lift. Open de liftdeuren met de bijl. Open inventory en gebruik je wapen. Ga naar links naar beneden en open je inventory. Schiet de man die daar ligt te...... dood.

DREAMWEB: Ga 2x naar beneden en pak het kristal. Ga naar rechts en gebruik de eerste deur. Gebruik het slot met de sleutel. Ga naar rechts en naar beneden. Kies Your Flat.

YOUR FLAT: Gebruik de monitor in je kamer en type List Newsnet, dan Read TV Special, reis naar Channel Six Studios.

CHANNEL 6: Ga 3x naar rechts en 3x naar beneden. Dan naar links en open je inventory. Gebruik je wapen op de man en gebruik het keypad waar de man op ligt. Ga naar links en naar boven. Pak de brochures van het bureau en laat ze meteen weer vallen. Pak het kaartje dat eronder lag. Ga nu naar links. Gebruik het keypad met het slot helemaal onderaan de deur. Ga naar beneden en gebruik de stoppenkast met de schroevendraaier. Pak de stop en ga naar boven, 2x naar rechts en weer naar boven. Gebruik de ladder en open de winch control. Gebruik de winch control om de kist bovenop de generaal te droppen.

DREAMWEB: Ga 2x naar beneden en naar links. Pak de eerste deur. Gebruik het slot met de sleutel. Pak een bierflesje van de dronken man, die daar lag. Ga naar Eden's House.

EDEN'S HOUSE: Gebruik het keypad bij de deur en type 2865. Ga 2x naar boven en gebruik de liftknop. Ga de lift in en druk op de knop. Loop naar Eden's bed en gebruik de laptop. Blijf op de P drukken totdat er Sartain Industries staat. Reis nu naar Sartain Industries.

SARTAIN INDUSTRIES: Gebruik het keypad bij de deur en type 7833. Ga omhoog en open je inventory. Gebruik nu je wapen en loop naar links en omhoog. Gebruik de knoppen bij de lift en ga naar beneden. Activeer het kristal om de bewakers tegen te houden. Ga naar beneden en open het koffertje. Pak de papieren. Gebruik de papieren en lees ze allemaal. Je krijgt er nu 2 adressen bij. Ga naar rechts, naar boven, naar beneden en naar links. Open je inventory en gebruik je wapen om op de helikopter van Sartain te schieten.

DREAMWEB: Ga naar beneden en gebruik de deur aan de rechterkant. Gebruik de sleutel op het slot. Ga naar links en pak de draadknipper van de truck. Ga 2x omhoog en reis nu naar het Boathouse.

BOATHOUSE: Pak het stuk railing en gebruik het bierflesje om het te vullen met zeewater. Ga naar rechts en gebruik de stoppenkast met de railing. Gooi nu de stoppen nat met water uit het flesje. Gebruik het gat in het balkon en gebruik het gat in het raam. Open je inventory en activeer je wapen.

DREAMWEB: Ga 2x naar beneden en naar links. Gebruik de andere deur en gebruik de sleutel op het slot. Ga omhoog en reis naar Chapel's House.

CHAPEL'S HOUSE: Gebruik de muur om eroverheen te klimmen en ga naar beneden. Pak de blauwe data cartridge bij de foto. Reis naar Your Flat.

YOUR FLAT: Open de interface van het netwerk en stop de cartridge erin, die je bij de Chapel hebt gevonden. Gebruik de monitor en type Logon Beckett, zijn password is Septimus. Type dan List Cartridge en Read Brief. Reis nu naar de kerk.

CHURCH: Gebruik het hek met de draadknipper. Ga naar beneden en pak de hand van het skelet. Ga 2x naar beneden en pak het stuk kleed. Leg het weer neer en pak de kandelaar van het altaar. Leg ook deze weer neer en gebruik de hand van het skelet in het gat in het altaar (waar het kleed lag). Gebruik nu het altaar en gebruik het gat onder het altaar. Open het graf en pak de twee gems en de steen uit het graf. Open het potje aan de linkerkant van het graf. Pak de 3e gem. Gebruik de stenen gaten met de 3 gems. Ga naar rechts en naar boven. Gebruik het beeld. Maak het puzzeltje als volgt: het bovenste plaatje moet de halve cirkel met de 3 lijnen erdoor worden. Het onderste plaatje wordt dan de halve cirkel met een lijn door het midden. Ga naar beneden en pak de stenen. Ga naar beneden en naar rechts. Pak weer de stenen en ga 2x naar links. Pak daar ook de stenen weg en ga naar boven. Pak ook daar de stenen en leg ALLE stenen in het wagentje. Gebruik het wagentje. Ga 2x naar beneden, naar links en weer naar beneden. Gebruik het gat aan de rechterkant om naar beneden te vallen.

SUBWAY: Ga naar links, 2x naar boven en weer naar links. Luister wat Beckett te vertellen heeft. Als hij klaar is moet je terug naar rechts rennen. Beckett wordt nu overreden door een metrowagen. Kijk tot slot hoe je zelf wordt neergeschoten door de politie.

Danny Eker.

Betrayal In Antara: cheats.

Druk op SHIFT/CONTROL/Z en typ:
gotta have magic: alle toverspreuken.
some call me dull: alle karaktereigenschappen maximaal.
some call me tim: alle vijanden op het scherm worden gedood.
ask a glass of water: teleport groep naar het begin van het hoofdstuk.
man does my leg hurt: geneest groep.

Carmageddon cheats.

Cheats die met de winkelversie werken.

Intypen tijdens het spel:
superhoops: explosieve voetgangers.
igloofun: hotrod.
spamforrest: instand handrem.
buyournextgame: jelly suspension.
funnyjam: turbo voetgangers.
tramsaresuper: voetgangersoogst.
islandruls: Vesuviansche lijken.
smalludders: grote voetgangers.

DIABLO: TIPS & SHRINES

SINGLE PLAYER

Als single player kun je het spel SAVEn, maar dan moet je wel steeds verder spelen. Wil je een 'persoon' een goede basis geven dan kun je in het begin van het spel enkele malen opnieuw beginnen en de eerste levels overdoen (uiteraard wel steeds met hetzelfde karakter). Zo krijg je -steeds makkelijker- extra experience, verdien je meer geld en kun je de spellcasting fiks opbouwen omdat je meer (en vaker verschillende) boeken vindt. Diablo wordt 'at-random' opgebouwd en dit is echt heel willekeurig. De ene keer kom je op een level nauwelijks boeken tegen, een andere keer heeft hetzelfde level 3 bibliotheken. Later kun je natuurlijk ook weer opnieuw beginnen, maar ben je eenmaal level 15 of hoger dan wordt het weer opnieuw beginnen vanaf dungeonlevel 1 een beetje flauw en krijg je geen experience-punten meer op die hogere levels.
Je experience-punten kun je opdelen tussen Strength, Magic, Dexterity en Vitality. Geef in het begin extra punten aan Vitality! Wanneer je namelijk voldoende experience hebt -en dungeon level 13 hebt bereikt- kun je bij Adria en Pepin elixers (wel erg duur!) kopen en op lagere levels vind je deze soms ook in de dungeons. Voor Vitality kun je deze echter niet kopen en vinden doe je ze slechts sporadisch. Begin je het spel met minimaal punten aan Vitality toe te kennen dan blijft de waarde hiervan fiks achterlopen.Een vergelijkbaar verhaal geldt voor de ringen en de amuletten. Mooi spul, welke moet ik houden? Welnu, ook deze spullen kun je kopen (bij Griswold) mits je voldoende experience hebt. Over kopen gesproken: het jochie Wirt heeft leuk spul, vraagt enorme bedragen, maar kan niet goed rekenen. Begin met ca. 50% van de gevraagde som (wat je teveel aan goud hebt zolang op de grond leggen), doe er dan iets bij en meestal kun je z'n spullen voor heel wat minder op de kop tikken.

TRAININGSPAK

Koop ook een 'trainingsoutfit', of bewaar spullen, met extra magic als je deze vindt! Je kunt je dan even 'omkleden' om boeken te lezen die je met je normale outfit niet kunt lezen. Doe je je gewone pakkie weer aan, dan gaat je spellcasting wel weer omlaag, maar de mana die een spreuk kost blijft lager naarmate er meer boeken gelezen zijn; ook als je magicpunten weer terug zijn op een lager niveau (maximaal 15 boeken per spell, daarna hoef je geen boeken meer te kopen of te lezen).

RESIST ALL

Verzamel zo mogelijk spullen met 'resist all'. Op de lagere levels ("cave" en "hell") blijf je nergens als je niet beschermd bent tegen Fire, Magic en Lightning. Vanaf 50% gaat het al een stuk makkelijker; maximaal is 75% resist mogelijk.
Als Fighter of Rogue doe je er goed aan je "Firewall" spreuk op te vijzelen (daar is dat trainingspak weer!). Deze is ideaal om de helft van je tegenstanders weg te roosteren en doet het ook goed in afgesloten ruimtes met veel vijanden. Plaats maar een paar 'walls', loop een stukje terug, plaats er nog een paar en je tegenstanders moeten door zoveel vuurwallen lopen dat ze het niet halen. Uiteraard geldt dit niet voor figuren die 'immune' zijn voor vuur, maar de rest is dan tenminste weg. Zelfs een Fighter kan zo heel goed gebruik maken van het kleine beetje magic dat hij bezit.

MULTIPLAYER

Bovenstaand verhaal gaat niet geheel op bij een multiplayer spel want dit kan niet geSAVEd worden en bij deze spelvariant hoef je niet steeds vanaf level 1 te beginnen. Als je voldoende experience hebt kun je elk spel meteen weer de Cave of de Hell in.
Omdat je niet kunt SAVEn wordt het lastig om een trainingsoutfit mee te sjouwen, je moet dan vrijwel je hele inventory leegmaken als je het spel verlaat. In dit spel kun je het beste een knechtje laten opdraven. Dit figuur heeft een lege inventory en doet niets anders dan het spel binnenkomen om je achtergelaten spullen mee te nemen en ze bij een volgende speelronde weer voor je neer te leggen. Zo'n schildknaap is ook handig voor het bewaren van een uitrusting die je hebt gekocht of gevonden, maar nog niet kunt gebruiken omdat je level nog te laag is. Uiteraard kan dit alleen zolang het spel 'open' is, d.w.z. dat nog minstens 1 speler aanwezig is.

SHRINES

Dit is lastig want ook hier is een deel willekeurig.
ABANDONED: +2 Dexterity.
CREEPY: +2 Strength.
CRYPTIC: vult mana aan, nova spell.
DIVINE: geeft 2 potions random.
EERIE: +2 magic, -experience.
ELDRITCH: potions of rejuvenation.
FASCINATING: +2 levels Firebolt spell, Warrior -4 mana, Rogue - 7 mana, Sorcerer -10 mana. Pas op! Dit gaat van je permanente mana af!
ENCHANTED: 1 spell -1 level, alle andere +1 level.
GLIMMERING: alles geïndentificeerd.
GLOOMY: +2 alle armour, -1 damage wapens.
GOAT SHRINE: random.
HIDDEN: +9 punten durability bij alle, -10 bij één. Random.
HOLY: Teleport naar andere locatie.
MAGICAL: mana shield.
MYSTERIOUS: +3 random, -1 random.
ORNATE: Holy Bolt level +2.
QUIET: +2 Vitality.
RELIGIOUS: repareert alle wapens.
SACRED: Charged bolt +2 levels.
SECLUDED: toont gehele kaart.
SPIRITUAL: alle inventory vakjes worden met goud gevuld.
SPOOKY: Multiplayer: geeft andere spelers full rejuvenation potions.
STONE: staf wordt opgeladen.
TAINTED: Multiplayer: andere spelers +1/-3 random.
THAUMATURGIC: sluit alle kistjes op dat level en vult ze weer. Dus eerst alle kistjes openen voordat je de shrine gebruikt.
WEIRD: wapen +1 damage.

Soms kan zo'n shrine dus nadelig zijn. B.v. SECLUDED als je alleen daarheen wilt waar je nog niet geweest bent. Single players kunnen het spel eerst even saven voordat ze een shrine gebruiken.
In de hell-levels zijn de shrines vervangen door cauldrons zonder naam. Nu weet je niet wat ze doen en hier is het dus echt een gok wat er gebeurt.

Verder zijn er:
BLOOD FOUNTAIN: vult health aan.
FOUNTAIN OF TEARS: +1 attribute/-1 attribute random.
MURKY POOL geeft (tijdelijk) infravision.
PURIFYING SPRING: vult mana aan.

BACKUP

Multiplayer games kun je niet SAVEn, maar je kunt wel een backup bewaren van je karakter voor als hij of zij weer eens dood gaat. Je karaktergegevens staan in de directory Win95 en hebben de naam dlinfo_0.drv, dlinfo_1.drv, etc. Maximaal 9 karakters kunnen bewaard worden. Maak alleen een backup (of restore) als je het spel hebt verlaten!

Succes!

Alfred en Jocelyn.

Pandemonium codes.

Deze codes geven je 14 ankhs, 8 harten, toegang tot alle levels en het wapen dat achter de code staat:
AOIMFPIJ: fire
AOEMDPIJ: ice
AOMMHPIJ: schrinker

Level codes:

1: OMAAEBIA
2: NAABEBAI
3: ENAIAKBI
4: PEIAIKBAI
5: KFCACICE
6: AFICBAIM
7: NGIABKB
8: EHIIAIKAC
9: NIIAIBAJE
10: AHICBAJE
11: LOCACMGI
12: KAKACIIM
13: OAIAIDLB
14: ELIIAODC
15: OEAIELJ
16:OGIAJEEB
17:AHMCBCMD
18: AJECBDEF

DIABLO: TIPS OM TE WINNEN!

Nu wil men winnen, en dat blijkt, vooral bij het multiplayer game zeer lastig. Extreem lastig is het spelen van een multiplayer game met 2 personen via een (nul)modem want dan moet je met z'n tweetjes de hoeveelheid tegenstanders verslaan die voor 4 spelers bedoeld is. Blizzard heeft namelijk geen onderscheid gemaakt tussen Battlenet, netwerk of nulmodem. Elk multiplayergame is opgezet voor 4 spelers dus 2 krijgen het behoorlijk benauwd. Zeker als je saampjes het Hell-level wilt spelen. Ondanks de vele hitpoints die je hiervoor nodig hebt (min. 30) blijft het een zware opgave, maar als je weet wat de beste wapens zijn en wat de optimale verdediging is, kun je ook hier doorheen komen.

WARRIOR: Een fikse 'Damage' is uiteraard noodzakelijk, maar veel meer effect hebben speciale wapens met speciale eigenschappen. Eén van de beste is het wapen dat STEAL LIFE bezit. Liefst 5%, of het hoger kan weet ik niet. Met dit wapen steel je levenspunten van de tegenstanders en deze worden bij jou opgeteld. Rode potions heb je met dit wapen bijna niet meer nodig. Flink slaan en je kunt bijna eindeloos blijven doorlopen. Alleen bij heel pittige tegenstanders zul je wat moeten aanvullen.
Een goed voorbeeld is de "Shadowshawk". Dit is een relatief zwak wapen (damage 4-12) maar presteert enorm door 5% lifesteal, +5 resist all en +15% to hit! Helaas krijg je ook -20% light; dat moet je echter maar op de koop toenemen of compenseren met iets anders dat extra licht geeft. Veel speciale wapens hebben namelijk een negatief kantje.
Zolang je een dergelijk wapen nog niet hebt kun je ook goede vorderingen boeken met wapens die KNOCK TARGET BACK of FASTEST ATTACK hebben. De eerste houdt tegenstanders op een afstand en de tweede laat je 2 keer zo snel slaan. Vooral in close-combat met meerdere tegenstanders is FASTEST ATTACK heel nuttig.

ROGUE: Deze boogschutter scoort het beste met bogen die dubbele damage hebben. Ideaal is een boog met een normale damage van 1-10 en een extra damage van 1-20, waarbij het laatste mogelijk is als fire damage of lightning damage. Ideaal is het meenemen van 2 bogen: 1 met extra fire damage en 1 met extra ligtning damage. Kom je echter in een veld met verschillende soorten vijanden waarvan enkelen bestand zijn tegen fire en anderen tegen lightning dat zul je wat spells in de strijd moeten gooien. Even snel van boog verwisselen is bij dit spel nauwelijks mogelijk en heeft geen zin als deze figuren zij-aan-zij optreden.

SORCERER: Tja, zwakke vechtersbaas! Maar, ergens is een staff of APOCALYPSE te vinden. Super!!! Dit stafje doodt niet alleen tegenstanders op afstand, maar ook achter muren en in kamers. The Butcher heb je in no-time weg op het Hell-level met deze staf. Op level 16 kun je alle tegenstanders vernietigen als deze nog in de afgesloten ruimtes zitten. Voor de finale heb je dan alleen nog Diablo als tegenstander. Zolang je een dergelijk superstafje nog niet in je bezit hebt ben je goed uit met een STEAL LIFE zwaard en een goed schild voor close combat. Voor de sorcerer is ook een wapen met STEAL MANA aantrekkelijk. Deze vult je manapunten aan i.p.v. je live-punten als je iemand raakt.Op afstand blijven en spell-casting blijft natuurlijk de sterke kant van de sorcerer, want man-tegen-man gevechten worden bijna altijd verloren door de spellcaster.

ARMOR en RINGEN: Ook hier zijn speciale items veel belangrijker dan hoge armor of andere punten. Armor en helmen zijn zeer effectief als ze -DAMAGE FROM ENEMY hebben. Je wordt dan minder hard geraakt. Bij deze spullen zitten ook items met FASTEST HIT RECOVERY. Hier moet je er eigenlijk eentje van hebben, want anders word je snel in de pan gehakt als je 2 of meer tegenstanders hebt. Verder kun je ook hier FASTEST ATTACK tegenkomen. Alles tegelijk lukt niet, dus het is een kwestie van combineren, want een ring met +20 TO ALL ATTRIBUTES is ook heel aantrekkelijk, net als items die RESIST ALL hebben.
Heb je een wapen met STEAL LIFE, dan kun je KNOCKS TARGET BACK vergeten, want je wilt nu niet langer dat vijanden op afstand blijven, maar ze juist zoveel mogelijk raken! Kom maar op! Geef me puntjes! Heb je FASTEST ATTACK plus FASTEST HIT RECOVERY, dan is -DAMAGE minder interessant, want je kunt sneller slaan, herstelt sneller en wordt dus minder vaak geraakt. Neem maar wat eerder een drankje!

ENKELE TOPPERS:
Royal Circlet, Lightforge, Obsidian ring/amulet of the Zodiac, (King's) Sword of Blood, Godly Plate of Osmosis, Merciless Bow of Thunder, Ring of Engagement, Demonspike Coat, Dragon's Ring of Harmony, Emerald Staff of Apocalypse, Godly Shield, Saintly Shield of the Tiger.
Waardes zet ik er niet bij, want ook deze zijn random en combinaties van waardes zijn ook mogelijk. Dit is wat ik ben tegengekomen. Er is nog meer leuk spul te vinden.

TEAMWORK: multiplayer games zijn opgezet voor teamwork. Heel goed vechten is het met een Wizard op de achtergrond die STONE CURSE gebruikt. De fighter of Rogue kan dan vijanden verslaan zonder geraakt te worden.
Pas op met de GOLEM-spell. Ben je met 2 of meer, gebruik die spell dan niet op dezelfde locatie, want dan gaan de Golems elkaar te lijf, ook in een friendly game.
Voor Diablo himself heb je, als Rogue of als Wizard, lightning nodig. Vuur is voor Diablo olie op de vlammen.

BATTLENET: hier is het heel makkelijk om aan leuke wapens te komen. Zie je een spel met de titel als "FREE STUFF" dan ben je bijna zeker van leuk spul om je speler op te vijzelen. Heb je al wat leuke spullen dan kun je deze altijd wel ruilen op de TRADING POST. Vooral onder spelers met lage levels (1-10) worden vaak spullen uitgedeeld door figuren die behulpzaam willen zijn. De echte sportievelingen maken hier natuurlijk geen gebruik van, maar wil je heel eerlijk zelf alles opbouwen en Diablo verslaan en dat ook nog op Battlenet, dan kun je een pittige telefoonrekening verwachten. Battlenet is gratis, de rest niet!
Jocelyn meldde enige nummers geleden haar slechte ervaringen met figuren als Stalin of Lucifer. Welnu, mocht je Nazi's tegenkomen wees dan ook maar weg. Deze gasten zijn zeer link. Ze vallen je aan met een zwak figuur, vecht jij dan terug dan versla je ze makkelijk, maar binnen een seconde heb je een zware 'cheat'-nazi op je hals die je in de pan hakt en je spullen inpikt.
Op Battlenet ben je trouwens nergens zonder back-up, want P-Killers zijn er in alle soorten en maten. Wil je zeker zijn van een leuk spel op Battlenet dan zul je eerst afspraken moeten maken met figuren die je kunt vertrouwen om vervolgens een spel met password te openen.
Voor een backup-programma zie Internet: www.users.lith.com/~kevin/diablo/
Kom je in Battlenet een spel "Softwaregids lezers" tegen dan ben ik daar gegarandeerd te vinden.

UPGRADE: Er is alweer een tijdje een upgrade voor Diablo naar versie 1.05. Gebruik deze, want vele kleine zaken zijn verbeterd en vooral op Battlenet heb je voordelen (trouwens, zonder deze upgrade kom je Battlenet niet meer in).
Battlenet zelf is ook opgewaardeerd. Ben je b.v. level 11 dan kun je alleen maar meespelen in spellen die opgezet zijn door andere level 11's of spelen met figuren met hetzelfde level. Wil je samenspelen met iemand die een lager of hoger level heeft dan moet je in de TOWN SQUARE of vooraf een afpraak maken over de naam van het spel en evt. een password.

SINGLE-PLAYER:
Speel je alleen dan heb je het relatief makkelijk, want je kunt een spel SAVEn, en je kunt jezelf opwaarderen door met je bestaande karakter (spullen meenemen in je inventory) een nieuw spel te beginnen. Diablo is vrijwel altijd te verslaan door gebruik te maken van de speciale items die je bij de quests krijgt. Heb je het toch moeilijk in level 13 of 14? Even doorzetten. Op level 15 zijn altijd wapenarsenalen te vinden en op level 16 kom je altijd een figuur tegen met een super helm. Deze spullen, gecombineerd met wat je eerder hebt gekregen zijn bijna altijd voldoende om Diablo te verslaan. Bovengenoemde waslijst met leuke items zul je in een single-player game niet vinden omdat dit spel geen moeilijkheidsgraden heeft. Ringen en amuletten kun je echter gewoon kopen, dit in tegenstelling tot een multiplayer game waar je deze voorwerpen alleen kunt vinden.

Succes!

Alfred, Arrowsmith, Bowy, Arnold, Cheetah.

P.S. vraag ons niet naar locaties van wapens en items. Diablo wordt 'at random' opgezet dus waar spullen te vinden zijn (of ze er wel zijn en welke) is willekeurig in elk spel.

DIABLO: SORCERERS HAVE ALL THE FUN!

SPELLCASTING.

In dit deel gaan we het hebben over de spreuken die met behulp van boeken, scrolls of stafjes gebruikt kunnen worden. Sommige spreuken zijn duidelijk, anderen zijn vaag. Leerling tovenaars hebben het hier vaak heel moeilijk mee omdat de handleiding op dit punt zeer beknopt is. Tijdens het gebruik is vaak niet duidelijk wat bepaalde spreuken doen, omdat het effect veelal niet zichtbaar is. Onderstaand overzicht laat zien waar, wanneer en hoe sommige spreuken ingezet kunnen worden en enkele aardige praktijktips hebben we ook vermeld.
Het is al eerder gezegd: de spreuken die met boeken geleerd kunnen worden hebben een maximum van level 15. Is dit level bereikt (en dat kan alleen door een sorcerer gehaald worden, vals spelen niet meegerekend) dan heeft het geen zin meer om boeken te lezen en kun je gevonden boeken beter verkopen, want de boeken van de hogere spreuken leveren aardig wat centjes op. Hoe hoger het level van een spreuk, hoe minder mana een spreuk kost. De echte actieve spreuken (fire, lightning, healing, etc.) worden ook sterker op de hogere levels en/of duren dan langer.

De makkelijksten zijn de rechttoe-rechtaan 'vechtspreuken', die we als eerste behandelen.

Firebolt: dit is een zwakke vuurbal die gericht moet worden op de vijand.

Fireball: dit is een sterkere variant van de Firebolt. Medespelers kunnen door beide soorten vuurbollen ook getroffen worden.

Charged Bolt: dit is een oncontroleerbare en zwakke lightning die alle richtingen op gaat. Deze spreuk kan ook makkelijk medespelers raken omdat niet gericht kan worden.

Holy Bolt: Holy Bolt werkt alleen bij Skeletons, Zombies en bij Diablo. Medespelers kun je met deze spel niet treffen, maar alle andere soorten monsters ook niet.

Inferno: weer een zwakke fire-spell. Deze raakt alleen vijanden die dichtbij staan en moet gericht worden. Inferno kan ook weer medespelers raken.

Flame Wave: Flame Wave is zeer krachtig, maar alleen op afstand. Monster die dichtbij staan worden hierdoor niet of nauwelijks geraakt. Hetzelfde geldt voor medespelers dus ook hiermee wel oppassen in een multi-player game, want de Flame Wave bestrijkt een breed gebied.

Lightning: deze spell moet gericht worden en werkt over een grote afstand. Medespelers kunnen getroffen worden.

Chain Lightning: dit is een oncontroleerbare lightningspell die alle kanten op gaat waar tegenstanders zijn; ook als deze in een veld (nog) niet zichtbaar zijn. Medespelers kunnen dus heel makkelijk geraakt worden als deze zich tussen de spellcaster en de niet zichtbare tegenstanders bevinden, want deze spreuk is ook nog eens zeer krachtig.

Dan komen nu de leuke spreuken, de scrolls en de stafjes.

Firewall: is een schitterende spreuk om hele gebieden plat te branden. Deze spreuk doet het goed tegen de diverse boogschutters die altijd afstand bewaren en tegen magiërs en de 'SM-dames' in de lagere gedeeltes. Deze spreuk heeft echter een nadeel. Hoe sterker de spreuk, hoe krachtiger het vuur en hoe langer dit blijft branden. Bij een level 15 firewall kun je echt wachten tot je een eitje hebt gebakken en hier kun je goed gebruik maken van 2 andere spreuken! Ben je Warrior, zorg dan dat je deze firewallspreuk ook hebt, want dan hoef je niet kilometers lang achter boogschutters aan te rennen. Wanneer je een goed armor hebt kun je, na het gebruik van deze spell, wachten tot de tegenstanders verbrand zijn. Wel is een extra flesje levenswater aan te bevelen, want loop je weg dan komen ze je achterna en is de Firewall niet meer effectief. De tegenstanders moeten in het vuur blijven staan en vooral de boogschutters en de mages blijven op hun plaats zolang jij dat ook doet.

Telekinesis: deze spreuk is voornamelijk bedoeld om items vanaf een afstand op te pakken. Deze spreuk kun je dus gebruiken om b.v. spullen van achter een hek of een muur op te pakken, maar ideaal is deze spreuk om spullen uit een Firewall op te pakken als je toch staat te wachten tot de boel gedoofd is. Deze spreuk is ook geschikt tegen monsters. De werking is vergelijkbaar met die van een wapen dat 'knocks target back' heeft. Je kunt een monster zo een stukje van je af plaatsen, maar deze optie is niet vaak toepasbaar.

Teleport: met deze gerichte spreuk kun je je verplaatsen om b.v. uit de buurt van een horde vijanden te komen, maar dan moet je 'm wel klaar hebben staan, anders ben je al in de pan gehakt. Veel aardiger is het om deze spreuk te gebruiken om jezelf achter een Firewall te plaatsen zodat je niet hoeft te wachten en verder kunt lopen. Zit in de overkant ook nog ergens een troep tegenstanders, laat ze dan maar achter je aan komen en plaats jezelf met de Teleport weer voor de Firewall. Het gros is dom genoeg om zich in het vuur te storten en meestal is een extra Firewall, of zijn een paar andere spreuken of klappen, voldoende om ze uit te schakelen, want door het lopen door deze vuurzee zijn ze minstens flink afgezwakt (mits het natuurlijk geen figuren zijn die immuun zijn voor vuur).

Phasing: Nu we toch aan het verplaatsen zijn, Phasing is ook een teleport, maar nu ongecontroleerd. Je wordt verplaatst, maar dit gebeurt willekeurig en vaak beland je van de ene groep tegenstanders in een andere groep, Phasing is dan ook zeer beperkt toepasbaar in een normaal spel, maar goed te gebruiken wanneer je een non-friendly game speelt en tegen elkaar vecht. Je kunt als sorcerer of rogue met deze spreuk zorgen dat je uit de buurt van een warrior blijft en met pijlen en of spreuken hem toch blijven aanvallen.

Flash (magic) en **Nova** (lightning, alleen met scroll of staff) zijn spells die in een cirkel alles rondom je raken, maar alleen werkt bij tegenstanders die dichtbij staan en ook weer medespelers kan raken. Ben je echt ingesloten en hakken ze allemaal op je in dan kun je geen enkele spell gebruiken, dus deze ook niet. Net als Warriors en Rogues moeten 'hits' geïncasseerd worden en alleen met een item met FASTEST HIT RECOVERY maak je een kleine kans, maar als sorcerer is deze kans veel geringer omdat je gewoon veel minder sterk bent.... maar ook daarvoor heeft het spel een oplossing:

Mana Shield: bij deze spreuk verlies je mana (blauwe fles) i.p.v. life (rode fles). Sorcerers hebben veel meer mana-punten dan life-punten en kunnen met een manashield dus heel wat meer incasseren en hebben bij gebruik van deze spreuk eigenlijk geen life-potions meer nodig. Wel moet je oppassen, want als je mana-fles leeg is ben je het mana-shield kwijt en gaan de puntjes (heel snel!) weer van de rode lifepoints af. Bij een mana-shield is het dus zaak regelmatig het blauwe flesje aan te vullen, maar als je hier goed op let kun je (vooral als je veel manapunten hebt) zeer lang rondlopen en vechten zonder veel schade op te lopen. Een beginnende sorcerer heeft ca. 2x zoveel mana- als lifepoints en dat kan oplopen tot 4 of 5 keer het aantal life-points als je gevorderd bent. Het gebruiken van zo'n spreuk kost wat mana (als je een scroll gebruikt kost het uiteraard geen mana) maar je kunt 2 tot 5 keer zoveel incasseren en hebt alleen blauwe potions nodig. In het NORMAL level, het begin van het NIGHTMARE level en in het single-player game ben je vrijwel onkwetsbaar als je een mana-shield gebuikt, mits je natuurlijk goed in je andere spreuken zit en deze een behoorlijk niveau hebben. Een warrior of rogue die geen magic als wapen wil inzetten kan echter met een Mana Shield wel gevonden blauwe flesjes gebruiken als life-points om zo minder rode flesjes te hoeven gebruiken. Dit is heel wat gunstiger dan het verkopen van de blauwe flesjes en het kopen van rode.

Stone Curse: deze spell versteent tijdelijk een tegenstander, maar dit heeft alleen zin wanneer je als sorcerer een goede staff of

een goed wapen hebt om snel zo'n tegenstander te vernietigen. Echt effectief is deze spreuk in een multi-player-game waar ook een Rogue meedoet. Als de spreuk namelijk uitgewerkt is zit de Rogue ook nog op afstand en kan evt. nog weggerend worden of kan de Sorcerer nogmaals deze spreuk inzetten. Speel je met een Warrior of speel je alleen, dan moet de Warrior, of moet je zelf, een goed wapen hebben om de tegenstander uit te schakelen voordat de stone-curse uitgewerkt is. Deze spreuk heeft geen effect op medespelers.

Elemental: dit is een manneke (firespell) dat zelf een tegenstander uitzoekt en er op af rent maar wel gericht uitgesproken moet worden. Zeer effectief om b.v. een ruimte in te sturen zonder zelf deze ruimte te betreden of te bekijken. Zit er niets, dan gebeurt er niets, maar ben je wel mana-puntjes kwijt en dat zijn er heel wat bij deze spreuk. Beperkt inzetbaar en soms werkt deze spreuk erg slecht. Pas bij level 10 -of meer- wordt deze spreuk interessant. Elemental kan ook medespelers raken, maar alleen als deze zich op de route naar de vijand bevinden.

Guardian: hiermee vechten is een makkie mits de spreuk en behoorlijk level heeft. Deze figuren knallen alles weg wat niet bestand is tegen fire, maar medespelers worden ook flink geraakt, want de Guardian draait mee met de looprichting van een monster. Oppassen dus in een multi-player game. Komen de vijanden op je af, plaats deze Guardian dan dicht bij je en voor de vijand. De Guardian kan dan tegenstanders raken als deze naar hem toe lopen, maar ook als ze voorbijlopen en weer bij ze weglopen.

Golem: Golempie is de ideale hulp van de sorcerer maar laat het afweten in de high-end games. Een Golem van level 10 of meer knalt alles weg in een NORMAL game en doet het ook nog aardig in een NIGHTMARE game. Laat maar lopen en verzamel het geld, de puntjes en de items... tot Golem het niet meer aankan. In een multi-player-game moet je oppassen, want de Golems gaan ook elkaar te lijf. Medespelers worden niet door een Golem aangevallen, maar een speler kan wel een Golem aanvallen. Er kan slechts 1 Golem gebruikt worden. Om een tweede Golem op een andere plaats te gebruiken als de eerste nog in leven is moet 2 keer de spreuk gebruikt worden. De eerste keer om de vorige te vernietigen en een tweede keer om een nieuwe te activeren. Een Golem opent zelf de deuren (kan vervelend zijn als b.v The Butcher zo losgelaten wordt) maar kan geen kistjes e.d. openen. Je moet dus nog wel iets doen!

Bone Spirit:dit is een buitenbeentje, want deze spreuk kost life-points i.p.v. mana-points. oppassen dus en alleen gebruiken als je life-potions kunt inzetten. Deze spell verzwakt de tegenstanders, maar doodt ze niet! Vechten of een andere spreuk blijft dus noodzakelijk. Medespelers worden niet getroffen.

Blood Star:net zo'n buitenbeentje, want ook deze spreuk kost life-points. Blood Star is een magische spreuk en werkt dus niet op figuren die immuun zijn voor magic. Voorzover wij hebben ervaren is deze spreuk weinig interessant. Medespelers kunnen geraakt worden, maar de spreuk moet wel gericht uitgesproken worden.

Apocalypse: This is it! Deze spreuk (alleen staff of scroll) raakt alle tegenstanders in een veld. Ook als deze achter muren en in gesloten ruimtes zitten. Op hell-level 16 kun je (mits je de hendels niet overhaalt) alle tegenstanders vernietigen terwijl ze nog opgesloten zitten. Alleen Diablo blijft dan over, maar zonder z'n hulptroepen is deze weinig meer waard. Een staff of Apocalypse is echter waanzinnig duur, zeker als je er eentje met 20 of meer charges wilt hebben. Ook de scrolls zijn duur en schaars. Met een eenvoudige staff of Apocalypse moet je dus tientallen keren van de dungeons naar het dorp om de staf op te laden en dit kost enorm veel geld. Op medespelers heeft deze superspreuk geen effect; gelukkig maar!

Town Portal: dit is een snelle poort naar het dorp. Je hoeft niet via de trappen terug. De poort blijft staan zolang je 'm vanuit het dorp niet gebruikt. In een multiplayer game kan het handig zijn dat 2 spelers een Town Portal casten. Zolang een speler niet z'n eigen poort gebruikt kun je heen-en-weer blijven reizen door de poort van een andere speler.

Identify: (alleen scroll of staff) identificeert de blauwe en gele gevonden objecten en bespaart 100 goudstukken. Identificeer altijd de items, want als bekend is wat een item aan extra's heeft levert dat heel wat extra geld op bij een evt. verkoop, mits het natuurlijk geen nep-voorwerp is dat b.v. onbruikbaar is. Dit komt gelukkig niet zo vaak voor.

Infravision: (alleen scroll of staff) met deze spreuk kun je vijanden zien als deze verdekt opgesteld staan of zich in afgesloten ruimtes bevinden. Je kunt dan de ideale spreuk klaarzetten. ook tegenspelers in een non-friendly game kun je hiermee lokaliseren.

Resurrect: (alleen scroll of staff) deze spreuk komt alleen voor in een multiplayer game en brengt een dode medespeler weer tot leven. Ligt er bij het lijk van de medespeler een oor, dan is de speler geraakt door een andere speler en niet omgebracht door een monster.

Healing en Heal Other: Healing vult je life-points weer aan en Heal Other de puntjes van een medespeler. Heal Other moet gericht gebruikt worden.
Belangrijk zijn bij de spreuken de volgende zaken:
Lightning spells werken niet bij tegenstanders die immuun zijn voor lightning en zijn minder effectief bij tegenstanders die resist-lightning hebben. Voor Fire spells geldt hetzelfde, maar dan voor figuren die resistent of immuun voor fire zijn. Heb je geen tijd om te lezen wie wat is, dan is de vuistregel dat 'vuurspuwende' tegenstanders met lightning aangepakt moeten worden en dat je vuur moet gebruiken bij figuren die zelf lightning gebruiken (bij magic-casters is rood fire en blauw lightning en zij zijn meestal ook nog 'magic-resist'). Bij speciale monsters en magiërs moet je helaas wel even kijken!
Mana Shield en Golem blijven alleen actief zolang je in een level blijft. Zodra je een trap op- of afgaat naar een ander level is het Mana Shield uitgewerkt en explodeert Golem. Je kunt dus niet Golem een level laten opruimen en zelf op een ander level gaan vechten.

In het eerste overzicht van de shrines staat een foutje. De Spooky shrine vult alleen de bollen met mana en life-points. Alleen de Eldritch shrine vervangt alle flesjes in je inventory door full-rejuvenation. De gegevens bij de Ornate shrine en de Sacred shrine blijken incompleet, want het gebruik van deze shrines kost 10 van je vaste manapunten. De Gloomy shrine wordt extra interessant als je je goede wapen op de grond legt en vervangt door een flutwapentje dat je altijd wel ergens kun oppakken of desnoods koop je even een goedkoop dolkje. Al je armorclass-punten gaan 2 omhoog, maar je damage gaat dan 1 naar beneden bij dit tijdelijke wapen. Je eigen wapen blijft zo onaangetast.

Fast Casting bestaat officieel niet maar kan wel. Wanneer je zeer snel de rechter muisknop bedient als je toch weet dat je minimaal een heel flesje leeg blaast kun je meer casten voor dezelfde hoeveelheid mana dan wanneer je rustig drukt. Dit is een 'foutje' in het programma, mits dit niet gecorrigeerd is in de laatste versie.

Dan de ultieme uitdaging? Wanneer je een "special monster" verslaat krijg je vaak een uniek item (geel gekleurd). Volgens een Amerikaanse collega laat ook Diablo zo'n item vallen als hij verslagen is, maar dan komt meteen de aftiteling en heb je geen (of toch een weinig???) kans dit op te pakken. Voor zover ik weet is dit nog niemand gelukt. Weet jij hoe je dit kunt pakken of wat het item is dan hoor ik het graag. In Battle-net bij de Trading Post heb ik een keer iemand gezien die "The Fork of Diablo" te ruil had, maar deze werd meteen overtroefd door een ander die met "The Spoon of Diablo" aan kwam zetten als ruilobject. Ik weet dus niet of het hier om een vervaarlijke drietand of om een gebaksvorkje gaat; een soeplepel zal het zeker niet zijn.

Have fun!

Alfred.

Eric the unready.

Een ouwetje van de plank die ik eigenlijk nooit meer heb bekeken. Helaas heeft dit avontuur een wat rare besturing als je het vergelijkt met de tegenwoordige adventures. Toch is het wel aardig en soms best pittig. Je begint als ridder zonder paard op een boerderij. Ga naar de schuur en pak daar het touw en de flessen uit het kastje. Ga naar het toilet en lees de krant. Bind dan het touw vast aan de haak en daal af in het toilet. Beneden zit een varken dat niet met je mee wil naar boven. Geef hem wat hog wild en hij wordt smoorverliefd op je. Ga terug naar boven en zoen het varken. Ga naar de schuur om je wat op te knappen en je gaat naar het kasteel. Ga naar de union hal en bezoek de meeting. Ga terug naar je kamer en pak de helm en de kaart van je bed. Ga naar Giovanni en geef hem de kaart. Je harnas duurt een week, maar je krijgt alvast een cape. Doorzoek je zakken en je vindt een pakje. Open het pakje en je vindt een boon. Haal met je helm wat water uit de poel en ga naar de courtyard. Plant de boon in de tuin en gooi er wat water bij. De droom van elke boer komt uit en je klimt naar boven. Hier maak je kennis met Bud de tovenaar. Hij geeft je een munt en vraagt om wortelbier. Ga naar de ijscowinkel en praat met Bobbin. Als je hem de munt geeft krijg je je bier. Haal uit de feesthal onder de tovenaar wat brandhout uit de haard en ga hiermee naar de ijscowinkel. Gooi het hout in de haard en steek dit aan met de torch. Je krijgt nu de oorwarmers. Ga naar de verhalenverteller en geef hem een munt. Je zet net op tijd je oorwarmers op. Het hele plein valt in slaap en hij is verbaasd dat het jou niet overkomt. Hij volgt je naar de union hall en vertelt verder. Je kan nu naar boven en je ontdekt waar de ontvoerde prinses is. Ga naar beneden. Hier word je tegengehouden door je mederidders die dit avontuur ook wel willen spelen. (zeker met de oplossing van het Game Team).

Bud verschijnt en neemt je mee naar buiten. Je moet hier een bananenschil pakken. Je krijgt nu je verdere opdrachten van Bud. Gooi al je bezittingen in de poel en je krijgt een toverwoord. (yoohoo). Je ziet de prinses in de kerker en je vertrekt naar een kerkhof. De boom houdt je tegen, maar die voer je gewoon dronken. Gooi het bier bij de wortels en je hebt geen last meer van hem. Je komt nu bij een boom die ondersteboven groeit. Trek aan de wortels en je ziet een deur. Maak deze open en ga naar beneden. Open de postbus en haal hier de post van Neckerman uit. (Alweer een auto gewonnen.) Ga naar Fran's rock en probeer een steen te kopen. Als je weggaat krijg je een houweel en een bungeetouw. Met het houweel kun je de planken bij de brievenbus openbreken. Ga naar binnen en naar boven. Haal tussen de botten een rijbewijs weg en ga terug naar beneden. Kijk onder het kleed en je krijgt een sleutel. Open hiermee de glazen kast en pak de baard. Voor de deur van de dwerg kniel je en zet je de baard op. Ga dan naar binnen en geef hem de post en het rijbewijs. Je prijs is een dag naar de dwergenkermis. Als je naar linksonder gaat geeft iemand uit het publiek je geld voor je kostuum. Ga naar de stenenwinkel en koop daar een steen. Ga terug naar de kermis en zoek het memory spel. Win het spel en je krijgt een slinger. Ga naar het rad, verzet de hendel en ga zitten. Druk op de groene knop en je gaat naar boven. Doe de gekochte steen in de slinger en schiet op de hendel. Je ziet nu een hooivork. Ga staan en pak de hooivork. Bind het bungeekoord aan de takken en spring naar beneden. Ga terug naar de botten en laat hier een steen vallen. Klim erop en duw tegen de stenen slab. Je rent door een bos en je belandt op een landweg. Als je naar links wilt gaan word je bijna overreden door een kar. Ga naar het kasteel en probeer de trap op te klimmen. Pak de bessen op en ga naar het restaurant. Bekijk hier het boek dat je bij je hebt. In het boek zit een ticket voor gratis acteerlessen. Als de ober verschijnt geef je dat aan hem en je krijgt het menu. Bestel hieruit een mead lite. Ga terug naar het kasteel en neem het pad links naast de muur. Als je probeert naar binnen te gaan, verschijnen er aanvalsschildpadden. Deze hou je met moeite van je af door ze tort ease te geven. Ga naar de stallen en geef de meat lite aan de man met de twee koppen. Tijdens de ruzie tussen de koppen pak je brandhout van de kar. Hou dit hout in de pot met vuur en je hebt een torch. Ga terug langs het kasteel en smelt met de toorts het zegel op de muur. Raap de was op en druk deze op de sleutel. Je krijgt nu een afdruk. Breng de afdruk naar het restaurant en Howard maakt er een sleutel van. Gebruik de sleutel aan de zijkant van het kasteel en je speelt automatisch mee in een soort rad van fortuin. Hier moet je meer punten halen dan je tegenstander. De vragen gaan zich na een tijdje herhalen dus gewoon de antwoorden opschrijven.

Na de winst en de knal kom je op een soort dorpsplein waar wat spelletjes gespeeld worden. Ga naar de schiethal en win een kip, een whoopee cushion en een noisemaker. Zoek naar de kamer met de slang in de kooi en bind met het elastiek zijn bek dicht. Bind het bungeekoord aan het varken, pak de leech, laat in de hoepel het gordijntje zakken en gebruik dan twee keer de katapult. Je komt met je achterwerk in een emmer terecht, dus dat is beschermd. Zoek naar de fool's contest en sla met de kip de jury om de oren. Je krijgt een narrenkap. Bij de schandpaal moet je op de grond spugen en je zit vast. Wacht tot er een jongen langskomt en beledig hem dan. Hij gooit een appel naar je toe. Als de nimf langskomt ben je weer vrij. Stop op het dorpsplein de appel in de bek van het varken en alles vertrekt. Raap hier de apron op en trek deze aan. Zet ook de narrenkap op. Ga naar het theater en wacht op een optreden van Lily. Als het te lang duurt type je een paar keer wait. Na het optreden van Lily krijg je een uitnodiging van haar en ga je op bezoek. Ga terug naar de zaal en wacht op een optreden van de acrobaten. Gooi dan de leech op het toneel en nadat ze zijn vertrokken vind je een paar handschoenen. Trek deze aan en klim buiten in de paal. Je pakt hier een boa. Breng deze naar Lily en je krijgt reed. Ga naar het schelpje schelpje spel en wacht tot de muzikant verschijnt. Geef hem de reed en je krijgt zijn zonnebril. Zet hem op en je kan zien waar de steen ligt onder de schelpen. Klik op play en geef als antwoord de kleur van de schelp. Je krijgt nu woodcuts. Breng deze naar de eigenaar van de schiettent en je krijgt een kruisboog. Controleer of je alles draagt (de zonnebril, de boa, de handschoenen, het schort en de narrenkap) en ga naar de drakengrot.

Schiet op de roos. Na tien minuten ben je dat spuugzat. Let op de plaats waar de draak jou probeert te raken en schiet daarop bij de draak. Dus niet op de roos. De draak krimpt en je kan hem meenemen. Trek aan de ring links en je schiet naar een volgend deel. Lok de eenhoorn met moon. Hij zwiept je in de boom. Pak het blad van de tak en ga naar beneden. Ga nu naar links en pak het gewaad. Bekijk de poster en trek aan bel nummer 4. Je komt binnen en ziet een maagd. Geef haar de krant en ze gaat huilen. Doe het blad in de zakdoek en geef deze aan de maagd. Klik een paar keer op wait en je mag verder naar de andere maagden. Ga naar het noorden en draag daar de ring. Stap in het vat met wijn. Klik een paar keer op wait tot er een maagd verschijnt. Ga de kuip uit en geef het boek aan de maagd. Ze valt in slaap. Wacht tot de mond van Molochi open gaat en stap dan in de mond. Je staat nu op een roltrap. Lees het bord en ga verder naar boven. Bekijk de jonge god en ga naar de tempel. Zoek het laboratorium en draai aan de hendel van de machine. Pak de slimewig. Praat diverse keren met Clio tot je een cake krijgt. Ga naar de noorderwind en trek de draak die je hebt meegenomen aan zijn staart. Hij spuugt nu vuur. Je kunt nu de kaarsen aansteken en de cake aan de noorderwind geven. Hij ademt uit en de poel met de godin bevriest. Pak de gouden sleutel en ga naar de bieb. Je krijgt een boekenlijst. Vraag naar priming the fountain. Breng het boek naar de monniken en je krijgt er een kopie van. Ga naar Clio en geef haar het briefje van de noorderwind. Als je een paar keer wait klikt kom je bij Morty. Geef hem het briefje en Clio verschijnt. Ga naar de balie van Clio en pak de pot van de balie. Als je dit niet lukt kan je voor de tempel een nieuwe brief pakken en het nogmaals proberen. Je hebt van Morty een penny gekregen die je moet bekijken en dan naar de man bij de machine moet brengen. Deze repareert de machine en geeft je een muntje. Gebruik dit op de machine en je hebt nectar. Ga naar de man op de berg en geef hen drie keer de nectar. Hij verdwijnt naar de wc. en je kunt uit het gat een ei halen. Pak voor de tempel de note en breng deze weer naar Clio. Daarna naar Morty en pak dan naast de balie van Clio het kostuum uit de kast. Ga nu naar het plein voor de tempel en trek het kostuum aan. Doe wat woad uit de pot op je gezicht en laat het ei vallen. Ga op het ei staan en eet de slimewig op. Druk twee keer op turn around en dan op squawk.

Als je het goed hebt gedaan, verschijnt er een gouden trap. Ga naar boven en ge-

bruik de gouden sleutel op het slot. Pak het breekijzer en onderzoek de kurk. Je wordt weer verder geschoten. Je belandt op een vlot met de bemanning van de Enterprise. Geef de bessen aan mr. Zulu. Vaar naar Monkey eiland en roep je geheime spreuk. Yoohoo en je krijgt je banaan terug. Geef de banaan aan de apen en pak de kokosnoot. Ga nu naar Milligans eiland en pak de paraplu. Ga naar Liliput eiland en leg de paraplu op de band. Hij wordt kleiner gemaakt. Leg ook de kokosnoot op de band. Duw de hendel om en leg de draak op de band. Deze wordt groter. Zwerf door het moeras van eiland naar eiland tot je een fles ziet drijven. Pak de fles en haal het luciferboekje eruit. Los de punten puzzel op en doe het boekje terug in de fles. Gooi de fles in het water en wacht (klik wait) 15 minuten. Als de fles terug is zit er een gratis cursus piraat in. Ga naar Treasure eiland en doe daar de test. Als je slaagt krijg je een fles rum. Ga naar het eiland met de ijsberg en gebruik de draak. Ga van het vlot af en naar rechts. Je ziet hier een guillotine. Plaats hier de kokosnoot op en hij wordt mooi gespleten. Ga nu naar Fantasy eiland terug. Gooi de rum in de kokosnoot en steek de paraplu erin. Geef dit aan Tatoo (the plane) en je mag je bemanning bevrijden. Na de luchtreis kom je erachter dat de tijd gaat dringen. We gaan het wat versnellen. Druk op de tab en type het volgende in. Move pitch with fork (de teer verdwijnt en je kan de snoepdoos pakken). Hit crow with bar (de raaf verdwijnt). Put steak on eye (het oog verdwijnt). Cut bolt with cutters (de bliksem verdwijnt). Turn moon with wrench (het slot draait om). Binnen zie je de heks. Druk op tab en je pijl is terug. Draai de zandloper op zijn zijkant. Dat geeft wat meer tijd. Bekijk alles in de kamer en kijk dan in de glazen bol. Je kan nu in het boek lezen. Pak de eyeballs uit de pot en steek deze in de doodskop. De spiegel verkleurt. Type het geluid van een uil (hoo). In de spiegel zie je een puzzel in Romeinse cijfers. Simpel. Tenminste als je het spiegelbeeld omdraait. De som is dus 9 + 9 = 18. Dat is in Romeinse cijfers XVIII. Alleen moet dat weer in spiegelschrift, dus IIIVX. Ga door de spiegel en bekijk de ketting. Kijk ook door het gat. Ga links naar de heksenkamer en bekijk de make-up. Sterk spul dus. Pak het mee en ga op de bezem zitten. Nu even opletten. Om de trouwerij te stoppen moeten we de bruidegom vermoorden. Dat doen we met de lamp. Volgens de heks begint de ceremony om 11.00 uur. De make-up vreet zich in 30 minuten door ijzer heen. Om er zeker van te zijn dat er geen vertraging is in de ceremony doen we de make-up op de lamp om 10.45 uur. Klik op wait om de tijd te krijgen. Ga naar de slaapkamer en open het raam. Ga nu op de bezem zitten tot je in een geheime ruimte komt. Open het luik en ga erdoor. Je komt in de bruidstaart en wacht tot de lamp naar beneden komt. De heks ziet je, maar die geef je de doos met snoep. Neem de prinses mee en maak dat je wegkomt. Als je buiten bent knalt het kasteel uit elkaar. Blaas op de fluit en er verschijnt een vogel. Klim op zijn rug en jullie zijn net op tijd om het koninkrijk te redden.

Peter Geurts & Fred Boot

LAST EXPRESS: OPLOSSING

Voor alles geldt: gesprekken volgen of afluisteren, praten met iedereen en alles onderzoeken. Deze oplossing beperkt zich tot een paar hoofdzaken, geeft enkel aan hoe je game-over vermijdt, waar je voorwerpen vindt en waar je ze gebruikt. Bij vechtscènes kom je m.b.v. trial-and-error een heel eind.

CD 1: De 2 bruin-geüniformeerde conducteurs hebben beiden een boek. Zie dat je daar een blik in werpt. Het ene is een schetsboek waar telkens weer andere tekeningen in komen te staan, het andere levert je een passagierslijst op. Vergeet niet dat je ook door het gordijn in de eetzaal kunt op gezette tijden. In de ruimte voor de eetzaal vind je een krant met wetenswaardigheden. Bekijk de 2 voorwerpen waarmee je het spel begint. In coupé 1 vind je het lijk van je vriend. Gooi het lijk door het raam naar buiten en trek de jas aan. In een koffer boven je vind je een telegram en een scroll. In de eetzaal ontmoet je Dolnikov. Wanneer deze wegloopt laat hij een boek achter, haal het tijdsschema eruit. Toon de scroll aan Dolnikov. Op een gegeven moment moet je in je coupé vechten met Milos, blijf ontwijken en klik op het mes. Wanneer de politie aan boord komt zie dan coupé A binnen te dringen en wacht daar in de badkamer tot de agenten van boord gaan. In je eigen coupé vind je een sjaal. Als het goed is heb je ook een lucifersdoosje in je menu (waar dat vandaan kwam? Onbekend). Wanneer er niets meer te beleven valt ga je slapen. Loop je coupé uit en weer waar binnen; dan blijkt dat je een nachtmerrie hebt. Na wat gebeurtenissen ga je opnieuw slapen.

CD2: Tatiana zal de scroll voor je vertalen. In de ruimte voor de eetzaal staat een klok. Daaronder zie je een kevertje over het tafelblad lopen. Maak je lucifersdoosje leeg en vang met het lege doosje de kever. Dit doosje met kever ruil je bij het kereltje in matrozenpak voor een fluitje. Dit gaat in etappes. In de coupé van Kronos bekijk je een boek. In je coupé ligt inmiddels de vertaling van de scroll. Wanneer Tatiana niet in haar coupé B meer aanwezig is, ga je via A naar de badkamer. Onder de wastafel in een kastje vind je het ei. Dit ei kun je scrollen en door op knopjes te drukken verschijnt er een open gat waar je je vinger insteekt. Blaas dan op het fluitje en hoor hoe de vogel gaat zingen. Onthoud dit want dat komt verderop aan de orde. Leg het ei voorlopig in de kist in je eigen coupé of in de verborgen ruimte onder je wastafel. Als het concert in volle gang is en je de dienaar van Kronos hebt zien terugkeren naar het concert ga je coupé E in. Bekijk daar het e.e.a. en klim via het raam naar de volgende coupé. Kijk ook hier goed rond. In de juwelenkist zit onderaan een verborgen vakje met daarin een loper voor alle deuren in de trein. Voor Kronos' coupé open je de deur naar buiten met behulp van de loper, klik je op het dak en zoek je naar een plek met geelachtig glas. Trap deze in en klim naar beneden. Je bent in de vertrekken van Kronos. Bekijk weer het e.e.a. Naast een kast vind je een knopje dat een geheime ruimte voor je opent. Pak de koffer met goud. Ga via de deur naar het concertgezelschap, leg de koffer onder je bed en pak het ei. Ga met het ei door het gordijn achter de eetzaal en loop tot je niet verder kunt. Rechtsonder vind je een hondenhok. Open dit, laat de hond vrij en stop het ei in het hok. Onderzoek, gebruik makend van de loper, coupé 3. Als het concert is afgelopen toon je de Duitser de koffer met goud. Meteen daarna zal de dienaar van Kronos een pistool tegen je hoofd drukken. Ga met de koffer goud naar Kronos. De koffer alsmede de sjaal raak je kwijt. Ga nu op zoek in de bagagewagon naar de kist die in München aan boord kwam. Open deze en luister naar nieuwe onthullingen. Bij het volgende gevecht blijf je ontwijken tot je hulp krijgt. Kijk tenslotte in de kist.

CD3: Waar voorheen de coupé van Kronos was kun je een interessant gesprek afluisteren mits je niet te dichtbij staat. Onderzoek coupé 2 en haal het ontstekingsmechanisme uit de koffer. Op een gegeven moment zal Tatiana op de deur van je coupé kloppen. Open de deur en luister naar haar probleem. Maak een dansje met een dronken Duitser. Als er verder niets meer gebeurt ga je slapen. Ga na de nachtmerrie naar coupé A. Maak de bom onschadelijk: de bom bevindt zich in het onderste kastje bij een der deuren. Brand met een lucifer het plastic van de bedrading door, scroll het kistje, schroef de achterkant open en gebruik het telegram om de contactjes uit te schakelen. Na "gesprekjes" met Anna wordt tenslotte de trein gekaapt. Brand je boeien door met wat lucifers. Schakel de eerste tegenstander uit. Bevrijd Anna. Klim via een der deuren op de trein. Schakel de tweede tegenstander uit. Draai je om en schakel de derde tegenstander uit. Neem een kijkje bij de locomotief en ga dan naar de eetzaal. Tussen de wagon van de eetzaal en de wagon met slaapcabines open je een rooster op de bodem. Ontkoppel de wagons. Ga opnieuw via het dak naar de locomotief, Anna komt weer eens te hulp. Haal de rem om waardoor de trein verder rijdt en zoek Anna op. In de eetzaal volgt nu de eindconfrontatie met Kronos. Haal het ei, open het ei op de bekende wijze en op het moment dat Kronos vraagt het ei te sluiten gebruik je onmiddellijk het fluitje.

Peter Postma.

Fable: oplossing

Het spreekt voor zich dat je met alle personages uitvoerig praat voor je verder reist.

Balkhane dorp: Zorg dat je het medaillon van de dorpsoudste krijgt.
Brug: Ga niet over de brug, maar kies voor de rotsen in het water om over te steken.
Welda's huis: Buiten pak je de Spaanse pepertalisman en de lantaarn. Probeer binnen te komen en er verschijnt een geest waar je je medaillon op moet gebruiken. Ga buiten via de kelderdeur naar de ruimte met het altaar en pak het beeldje en het touw. Bij Welda pak je de bladeren uit de pot links, het runenboek uit de boekenkast en de zak met vogelzaad.
Bevroren meer: Pak het stuk touw. Onderzoek de troon in de boot en stop Simbeline's bol in je inventory.
Driesprong: Geef de "gentleman" het beeldje.
Bron: Gebruik het runenboek op de inscriptie op de rand van de waterput (met dit runenboek kun je soms ook teksten op wegwijzers lezen). Hang het touw aan de balk boven de waterput en klim naar beneden. Gebruik hier Simbeline's bol voor licht en vergeet niet dat je hier met Simbeline kunt praten voor nuttige info. Graaf onderin de put het kleitablet op en bekijk de inscripties. Ga de tunnel in en pak daar een tweede kleitablet. Hecht de 2 kleitabletten aan elkaar. In de grot bekijk je alles en klim je door de smalle opening naar buiten. Kijk ook hier even rond en ga via de waterput weer omhoog met medeneming van Simbeline's bol.
Viersprong: Loop je noord, dan krijg je te maken met struikrovers. Loop daarna het verborgen bospaadje in en je komt uit aan de achterkant van de grot. Verstop je in de bosjes, wacht tot de reus weg is, klim naar binnen en onderzoek het kussen op de matras. Er ligt nu wel iets: de sleutel van de kist. Open de kist met de sleutel en pak de 3 flesjes olie.
Holle boom: Praat met de Drimm tot hij verandert in een twijgje. Onderzoek de boomstronk waar hij op zat, haal de hendel om en ga de verborgen opening in. Pak de ring van een der soldaten. Weer buiten gebruik je het vogelzaad op de ekster en pak je de halsketting uit zijn nest. Vergeet niet de lege zak mee te nemen.
Standbeelden: Bekijk het standbeeld onder de kraai en het zoontje van de jager verschijnt. Praat met de kraai en hij zal wegvliegen. Onder de sneeuw dichtbij het pad ligt een schild.
Viersprong: Ga noord en als de struikrovers verschijnen geef je de ring aan de leider. Pak de sjaal en het mes van de dode struikrover. Maak met de sjaal het schild even schoon.
Bron: Daal opnieuw af en m.b.v. je mes pak je het levensgras.
Ravijn: Gebruik de aardbevingsspreuk (kleitablet op stenen hoofd) om een doorgang te forceren.
Welda's huis: Bij Welda krijg je nog wat info.
Driesprong: Bij de gentleman ruil je de halsketting voor handschoenen.
Holle boom: In de boom (met handschoenen aan) pak je 6 blauwe vruchten.
Ravijn: Ga rechts omhoog naar het bevroren lijk en pak daar de lucifer.
Paleis: Als je de brug oploopt verschijnt de ijsreus. Bewerk hem met een olieflesje en steek er de brand in met je lucifer. Om binnen voorbij de laserstralen te komen klik je het schild op Quickthorpe. Tussen de berg goud ligt de blauwe smaragd. Geef de vogel een der blauwe vruchten en hij vliegt je naar het "Land of mists".
Toren: Na een ontmoeting met Rhazkal ga je door naar het moeraspad.
Moeraspad: Onder het bruggetje vind je een kadaver. Loop je door dan ontmoet je een moerasmonster. Ruil bij Rhazkal het kadaver voor een paar oordoppen (toeter bekijken in je inventory). De hypnosetrom van het moerasmonster heeft nu geen effect. Pak de hypnosetrom.
Marissa de spin: Verjaag Marissa met de toeter. Pak de gouden sleutel. Pak links een stuk web.
Toren: Met de hypnosetrom breng je Rhazkal in slaap en pak je hem de sleutel van de torendeur en zijn speer af. Ga de toren binnen. Pak het boek (ligt achter het gordijn) en de wollen deken. Open de kooi met de gouden sleutel en bevrijd Iris. Als dank ontvang je een magisch poeder. Pak ook de bijl en de fles (op tafel).
Trap en lift: Pak de met water gevulde kruik en een noot. Op de rotsen links groeit een tulp. M.b.v. de hefboom kun je met de lift naar beneden. Daar heeft Quickthorpe echter weinig zin in.
Oude stad: Ga voor de geest staan en gebruik dan het magisch poeder op de met water gevulde kruik. Loop over de 3 tegels: links-onder-boven en de grote poort opent zich. Sla met de bijl de deur van het wachthuisje in en haal daar de 6 gouden munten en de blauwe fles. In de bibliotheek krijg je van Izion in ruil voor het boek, dat je gevonden hebt in de toren, een grote sleutel bedoeld voor de 4 edelstenen en een oude grijze sleutel. Achter Izion pak je een boek uit de boekenkast. Bevrijd de gargoyle bij de boot door met de oude sleutel het slot onder hem te openen. Daar waar de familie gargoyle bijeen zit pak je de linker gargoyle de lolly af. Geef de bedelaar een goudstuk en praat met hem voor meer info. In de tempel dood je Angor met de speer en pak je de 5 goudstukken en de diamant.
Boot: Onderhandel met de kapitein over de prijs. Geef de scheepsjongen de lolly en vraag hem wat te veranderen in de catalogus van de kapitein. Geef de kapitein nu al je goudstukken. Aangekomen ga je de kajuit in en pak je de sokken van het bed. Onder het kussen ligt een haarspeld. Op de tafel ligt een perkament. In een der laatjes liggen nepjuwelen. Buig de haarspeld open, open het kistje met de gebogen haarspeld, pak de magische steen en eet deze op. Als je nu de spreuk gebruikt die op het perkament staat, ben je vanaf nu in staat om onder water adem te halen. In het ruim pak je een lap vlees uit een der tonnen en stop je deze in de sokken. Geef het vlees in de sok aan de haai en spring in het water.
Viersprong: Ga eerst naar het fort, maak kennis met Leroy en de sidderaal. Oesters open je met je mes. Bij Leroy vind je een lege oester. Ga via het verborgen pad naar het koraalpad.
Koraalpad: Hier vind je een lege oester en twee oesters met een parel. Praat uitvoerig met Khor voor info en als je dan terugreist naar de viersprong, zul je de zeepaarden weer ontmoeten, die je zeewier geven.
Fort: Geef het zeewier aan Leroy en als dank mag je de schop lenen. Met die schop kun je op vrijwel alle locaties in de zanderige bodem gaan graven (tot je een ons weegt).
Schelp: Bij Kouppa blijkt dat je niet genoeg parels hebt en van William word je niet veel wijzer.
Uithoek: Laat de sirene zitten waar ze zit. Je vindt wederom 2 oesters, een met en een zonder parel. Als het goed is heb je nu 3 identieke parels. Breng de parels naar Kouppa en je ontvangt een schatkaart.
Viersprong: Daar waar de 3 zeesterren liggen ga je graven. De schatkist die je vindt, zit op slot, maar de gebogen haarspeld brengt uitkomst. Stop de schat in je inventory.
Koraalpad: Geef de schat aan Khor en pak de speer en helm. Ga de grot in, je komt bij een lift die je terugvoert naar de Mistlanden. Ga de doolhof in.
Doolhof: Eenmaal de doolhof binnengestapt loop je als volgt: west-west-noord-oost. Hier vind je de koevoet. Loop nu west-zuid-zuid-west-noord-noord. De deur on derweg breek je open met de koevoet. Hier ontmoet je Vivern de gorgoon. Kies de laatste spreekoptie en hoor haar uit. Steek met de speer het kosmisch venster onder haar stuk en pak de saffier. Kijk wat rond en zet de schakelaar in de benedenstand (hierdoor zal de lift in de grot naar beneden gaan i.p.v. naar boven.
Ga nu zuid-zuid-oost-oost-noord-oost-noord-oost-noord-oost-noord. Zet hier de hendel om en maak kennis met een vreemd personage (Ismael uiteraard). Loop nu terug naar de grot en ga met de lift naar beneden. Plots stopt de lift. Gebruik de wollen deken om verder af te dalen. Beneden aangekomen zet je eerst de hendel om, waardoor de lift verder naar beneden zakt. Het wachtwoord om te deur te openen is "Boogieman".
Cel: Pak het bord, de lepel, het papier en de beker. Maak met de lepel de wat los zittende tegel los. Klim via het zo ontstane gat naar de cel met de grijsaard. Praat met hem tot hij uiteindelijk sterft en pak zijn sleutel. Open met de sleutel je eigen celdeur. Van de 2 wachters krijg je een identificatiekaart.
De weg naar Chax: Bij de onvolledige brug gebruik je de speer om aan de overkant te geraken (use spear on Quickthorpe). Toon de veerman de identificatiekaart en je mag gebruik maken van de rails. Vergeet niet hier de beker met lava te vullen. Bij Chax tenslotte klik je op de onderste spreekoptie en je gooit hem daarna de beker met lava in zijn gezicht. Pak de robijn (boven ingang). Herinner je je nog het gat linksboven de deur bij de lift? Welnu, daar gaan we naar toe. In de alkoven liggen schedels, in een der alkoven ligt niets. Klim erin en je komt uit bij de lift. Ga nu eerst helemaal terug naar Ismael en praat opnieuw met hem . Ga niet in op zijn voorstel en kijk uit wat je zegt. Ga daarna pas naar de deur die je niet openkreeg bij Vivern, stop de 4 edelstenen in de Mecubarsleutel en open de deur. Daarbinnen druk je op het knopje van de middelste stoel. Ga op de stoel zitten en geniet van het einde.

Met je rechtermuisknop sluit je het boek.

Peter Postma.

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS.

DAY 1: Pak de krant en lees deze. Pak het vergrootglas en het pincet (tweezers). Lees het boek naast de ladder en het Duits-Engels woordenboek in de kast links. Ga naar Gabe's kamer, pak de haargel uit de badkamer. Bezoek de Dixieland Drug Store en praat met Willy ("Cabrit sans cor"). Bekijk het bordje op de toonbank. Ga terug naar de boekwinkel en vraag Grace naar "messages" (Oma). Dan "more messages": Wolfgang Ritter en Mosely. Vraag op het politiebureau naar Mosely ("crime scene") en haal de enveloppe op. Open deze en bekijk de foto's. Op Jackson Square staat nu een motoragent. Lok de mimespeler mee naar de agent (zorg dat er geen andere mensen in de buurt komen, want dan loopt hij met hen mee). Luister naar de radio op de motor en de "crime scene" staat op de kaart. Ga naar Grandma. Pak op zolder het schetsboek van de stoel en bekijk het. Zet op de klok het drakensymbool boven de 12 (Mittag) en zet de wijzers op 3 uur (Drei Drachen). Pak de voorwerpen uit de lade en bekijk ze. Praat met Oma over de familie Ritter. Maak op de moordlokatie een schets van het patroon op de grond en bekijk het. Aan de rechterkant is het gras geplet: gebruik hier het vergrootglas en pak de slangenschub met het pincet. Pak aan de waterkant een handvol klei. Ga naar Cemetery #1 en maak een schets van de rode symbolen op de muur. Pak de rode baksteen. Terug naar de winkel. Vraag Grace een onderzoek te doen naar Malia Gedde.

DAY 2: Lees de krant weer. Rechts naast de ladder staat een boek over slangen. Lees dit. Pak uit de kassa de tegoedbon. Ga op het politiebureau naar Mosely's kantoor en ondervraag hem. Vraag o.a. naar "6 other patterns" en vertel Franks dat je de files mag zien van Mosely. Laat een foto maken, maar zorg dat Gabriel even naar buiten gaat om "zijn haar te doen". Zet de thermostaat links van de deur op maximum, pak de map van Frank's bureau, maak een fotokopie, leg de map terug op het bureau en ga weer naar binnen. Vraag Mosely om koffie en pik zijn badge van het jasje. Praat (!) op Jackson Square met de tekenaar, loop het beeld uit en weer terug. De tekening waait weg. Ga naar de Lucky Dog kar en ruil een broodje voor de tegoedbon. Geef het broodje aan de dansende jongen en zeg hem daarna de tekening te pakken. Breng de tekening naar de kunstenaar en geef hem de twee patronen om er een geheel van te maken. Ga naar het Gedde landgoed en laat de badge aan de bediende zien om binnen te komen. Praat met Malia, flirt met haar en Gabriel wordt ontmaskerd. Kijk in de Dixieland Drug Store naar de animatie en "request research" aan Grace over Madame Cazaunoux.

DAY 3: Lees opnieuw de krant. Vraag Grace naar "messages" en "more messages". Bel in Gabriel's kamer eerst Madame Cazaunoux (555-1280), dan de dierenkliniek en zeg dat het over "Castro" gaat. Bel ook Wolfgang Ritter. Ga naar het politiebureau en vraag Mosely over de "case status". Jackson Square: klik Lorelei aan, als ze staat te dansen. Pak de sluier, bekijk deze met het vergrootglas en gebruik dan het pincet om de slangenschub te verwijderen. Geef de sluier terug. Haal bij de kunstenaar de reconstructie van het Voodoo patroon op. Ga naar Tulane University en laat de vévé aan Dr.Hartridge zien. Ondervraag hem nadat hij een kopie gemaakt heeft ("cabrit sans cor"). Ga in de kathedraal de deur rechtsboven in en pak het hemd en het boordje van de priester. Trek deze aan bij het huis van Madame Cazaunoux en smeer wat gel in de haren. Ondervraag haar over alles, beantwoord de vraag over "cabrit sans cor" goed en zorg dat "Voodoo Hounfour" ter sprake komt. Maak een afdruk met de klei van de slangenarmband, als Cazaunoux om een zegening vraagt. Praat op Jackson Square nog even met Lorelei. Bezoek het Museum en ondervraag Dr.John net zolang over "Historical Voodoo" totdat Marie Lavaux ter sprake komt. Ga ook door met "Current Voodoo" om het adres van Moonbeam op de kaart te krijgen. Ga naar het kerkhof, praat met de beheerder over Marie en "other marked tombs". Vraag Moonbeam over "St.John's Eve" en laat haar dansen met Grimwald. Pak intussen de droge slangenhuid uit de kooi en bekijk deze en de reeds verzamelde schubben met het vergrootglas. Laat Moonbeam de schets van het kerkhof vertalen. Ga naar de Dixieland Drugstore, praat over "Animal Masks" en "Willy Jr." Ga naar de boekwinkel, wacht tot Bruno binnenkomt en verkoop het schilderij voor $ 100,=. Koop Willy Jr. en je krijgt een flesje Gambling Oil cadeau. Ga naar Napoleon House, praat met de bartender en geef Sam de olie. Laat hem van de mal een duplicaat van de armband maken. Nog even een ontmoeting met Malia op het kerkhof (helemaal naar rechts doorlopen) en terug naar de winkel.

DAY 4: Krantje! Laat Grace research doen naar de patronen. Haal de armband op bij Sam. Kijk bij de Jackson Square Overlook door de verrekijker naar Crash met de drummer. Ga naar Jackson Square en volg Crash de kathedraal in. Gebruik de slangenarmband om hem aan de praat te krijgen over Rada drums, dan Voodoo Hounfour. Als Crash dood is, maak je zijn shirt open en je gebruikt het schetsboek op de tatoeage.

DAY 5: Lees weer die krant. Laat Grace onderzoek doen naar de Rada drums. Bekijk alles in je inventory. Ga naar het museum, doe het licht aan als de slang aanvalt. Boekwinkel: gebruik het pincet op de asbak en het vergrootglas op de 2 identieke schubben. Kijk naar en praat met de man voor het raam. Tulane University: bekijk de close-up van Hartridge en pak zijn notities van het bureau. Cemetary: maak een schets van de nieuwe Voodoo codes op de muur. Combineer deze schets met de vertaling van Moonbeam. Schrijf met behulp van de twee codebriefjes "DJ Bring Sekey Madoule" op de muur met de rode baksteen. Vraag Mosely (in zijn kantoor) de zaak te heropenen. Laat hem als bewijs de 2 identieke slangenschubben zien en de reconstructie van de patronen, die de tekenaar voor je gemaakt heeft. Vertel hem over de dood van Hartridge en laat het oude krantenbericht zien.

DAY 6: Bekijk het Rada Drums boek, dat Grace je geeft. Lees de krant. Open de enveloppe en lees Mosely's briefje. Gebruik het slangensymbool op Grace en vraag haar de tatoeage op je borst te schilderen omdat je naar een feestje gaat. Zeg dat ze niet jaloers op Malia hoeft te zijn. Praat op Jackson Square met de beignet verkoper en zeg dat hij bij het politiebureau moet gaan staan. Gebruik het Rada boek op de drummer en maak de volgende zin met de drumcodes: "Call Conclave", "Tonight", "Swamp" (bladzijden omdraaien). Ga Mosely's kantoor binnen als alle politiemensen buiten zijn (dit lukt niet op een snelle Pentium) of als de sergeant in slaap valt. (Eerst even met hem praten totdat de venter weg is.) Open de deur van het kantoor met de sleutel en open de la. Pak de "tracking device". Ga hiermee naar het Museum en stop het apparaatje in de "Sekey Madoule" (doodskistje). Bayou: zet de tracker aan en volg het rode stipje totdat je het lichtschijnsel ziet. Zet Willy Jr. op en "geniet" van het feestje. Antwoorden: Damballah en Ogoun Badagris.

DAY 7: Bel Wolfgang. Praat met hem over Schattenjäger en Tetelo, totdat "African Homeland" in de lijst verschijnt. Neem de zaklantaarn mee (rechts achter). Ga de winkel in en lees de krant. Cemetery: druk op het knopje om de Gedde tombe te openen. Activeer de zaklantaarn en open de middelste lade. Open deze nogmaals als Gabe bijgekomen is en pak Mosely's portefeuille. Open deze in je inventory en je hebt een credit card en een identiteitsbewijs. Bel het reisbureau (585-1130 zie telefoonlijstje) en boek de reis naar Duitsland op naam van Mosely. Ga naar het vliegveld.

Schloss Ritter: ga de trap op naar Wolfgang's slaapkamer en bekijk de omlijsting van de deur links. Pak de schaar en de po van het kastje en de perkamentrol uit het kastje naast de spiegel. Ondervraag Gerde, in het bijzonder over het "Portal Poem". Pak de dolk boven de leeuwenkop bij de trap en ga naar de kapel (rechts). Vraag dan aan Gerde wat de "chapel panels" zijn en wat de inwijdingsceremonie inhoudt. Open het slaapkamerraam en was je handen met sneeuw. Gebruik de schaar op Gabriel voor de spiegel. Ga terug naar de kapel en neem onderweg het zoutvaatje naast Gerde mee. Plaats de po op het altaar en doe er zout in. Gebruik de dolk op Gabriel. Laat hem knielen ("operate" altaar) en gebruik de scroll op Gabriel.

DAY 8: Pak de sleutel en ga de "secret library" in. Lees de boeken over "People's Republic", "The Primal Ones", "Ancient Roots of Africa", "Sun Worshippers" en "Ancient Digs of Africa". (Eerst met het oogje en dan met het handje alle planken afzoeken) Je hebt nu het "Snake Mound Book" in je inventaris. Klik dit boek op Gerde en zij regelt een trip naar Afrika (met Mosely's credit card).

DAY 9: De kamers lopen in een cirkel van 1 tot 12. Pak in kamer 3 de "snake rod" en verzamel alle tegels, die je kunt oprapen (7 en 12 kunnen niet). De ingang is kamer 6. Plaats elke tegel op de juiste plaats door het aantal slangen te tellen. SAVE! Ga naar kamer 3 en gebruik de Snake Rod op de tegel. Je moet nu met de klok mee naar kamer 7 rennen en de wachters mijden. Loop in kamer 5 eerst de rechterbovenhoek in, dan naar beneden en naar boven. Gebruik het "operate" icoon op de slingerplanten in kamer 6. Sluit het paneel in kamer 7 met de "Snake Rod". Bekijk het onderste deel van de offertafel. Pak de ijzeren staven van de muur. Gebruik de dolk op de mummie links van de offertafel.

DAY 10: Ga naar de boekwinkel en lees de krant. Pak het briefje van Malia van de toonbank. Bespreek het plan om Grace te redden met Mosely. Kathedraal: gebruik de "snake rod" op het gat in de muur van de rechter biechtstoel. Plaats het "Signal Device" en de "snake rod" onder de bank. Open de andere deur en ga naar kamer 7 (de hounfour heeft dezelfde indeling als de circle in Afrika). Pak de 2 maskers en de 2 gewaden. Pak in kamer 4 het "record book". Lees het en noteer de codes. Kamer 2: kijk naar Dr. John. Doe verder niets. Ga naar de ceremonieruimte (midden) en roep Dr. John op met de drums: "Summon" (next book) "Brother Eagle". Ga terug naar kamer 2 en pak de sleutel van de muur. Gebruik Dr. John's key card op deur nummer 1 en grijp zoveel geld als je kunt. Kamer 11: gebruik de key card weer en kijk alleen rond. Kamer 8: open de deur met de key card en gebruik de talisman op Grace. Geef Mosely het zwijnenmasker en de robe en activeer het wolvenmasker en de robe op Gabriel. Snel: talisman op Tetelo, gooi talisman naar Mosely. Pak het stenen beeldje.
Nu zijn er twee mogelijkheden om het spel te beëindigen: 1) gebruik de dolk om Malia/Tetelo te doden. Het eindfilmpje toont dan Mosely en Grace, die om Gabriel staan te treuren en je krijgt 326/342 punten. Dit is natuurlijk totaal onlogisch, want inmiddels is "Gabriel Knight: The Beast Within" al uitgebracht met een springlevende Gabe.
Keuze 2 dus: hand ikoontje op Malia, alias Tetelo en Gabriel blijft leven. Levert 10 punten meer op. Wie de 6 overgebleven punten nog wil scoren, zal zelf moeten zoeken (eng, hè?).

Jocelyn

P.S. Na 4 jaar heb ik dit spel opnieuw gespeeld om deze oplossing te schrijven. Hiervoor heb ik de CD-ROM uit de "Sierra Originals" serie gebruikt, die voor FL. 29,95 (???!!!) nog steeds volop te koop is. Draait probleemloos onder DOS, Windows 3.1 en Windows 95 op PC's van 386/SX tot en met Pentium 200 zonder bugs! Grafisch mag het misschien wat achterhaald zijn, het verhaal is grandioos. Ook wat spraak en muziek betreft (vooral op een AWE32) blijft dit een topspel. Geen wonder dat er zoveel vraag was naar een oplossing!

The Red Light District

Speel het spel bij voorkeur in een resolutie van 640x480 met 16-bit kleuren. In een hogere resolutie worden de filmpjes erg klein en met 256 kleuren wordt de kwaliteit van de films aanmerkelijk minder.

Wanneer je iets kunt pakken verschijnt in het bovenste hokje een handje. Wanneer je iets kunt gebruiken licht een voorwerp in de onderste balk op d.m.v. een roze rand. Je hoeft, in tegenstelling tot wat gebruikelijk is bij dergelijke spellen, het voorwerp zelf niet aan te klikken. Als het verlicht is wordt het automatisch gebruikt op de plaats waar de cursor zich bevindt. Een pijl naar boven in het bovenste vakje betekent dat je ergens in of naar toe kunt gaan, een pijl naar beneden dat je weg kunt en de pijlen links of rechts geven de richtingen aan waarheen je kunt.
Dit is een overzicht van de goede keuzes. De andere opties geven echter soms een aardig stukje videofilm, dus proberen kan geen kwaad, maar het is altijd "einde spel" bij een foute keuze. Je moet dan opnieuw beginnen; tijdens het spel worden echter wachtwoorden gegeven, zodat na enige tijd niet meer helemaal vanaf het begin gespeeld hoeft te worden.
Hoofdstuk 1. Silvia belt, neem de telefoon op en geef antwoord 1. Open alle laden van het rechter kastje en neem alles eruit dat je kunt pakken. Klik de plant aan en je vindt FL. 25,=. De linker kast kan nu open met de sleutel uit je inventory en neem ook hier alles mee wat je kunt pakken. Open het boek met de visitekaartjes en klik op het bovenste kaartje. Je kunt nu Paul Vermeer bellen. Bel hem, hij komt en luister goed naar hem. Ga het kantoor uit, trek voor de spiegel andere kleren aan, zet een bril en een petje op en scheer je. Ga vervolgens naar buiten en kies voor de tram. Op de tramhalte moet je niets doen als lijn 9 verschijnt en gewoon even wachten tot lijn 13 komt. Koop een kaartje bij de bestuurder!
Hoofdstuk 2. Je krijgt een wachtwoord voor dit hoofdstuk. Kies op de Dam de linker route en ga de steeg links van hotel Krasnapolsky in (ga je rechts, dan ontmoet je je vrouw en is het spel weer afgelopen). Geef de bedelaar geen geld en kies bij de tweede keer de optie "oprotten". Hierna word je aangesproken door een hash-handelaar. Geef hem een kaakslag. Vervolgens verschijnt een pooier die geld wil voor de hoerenvakbond. Betaal hem en je krijgt een kaart.
Hoofdstuk 3. Ook hier weer een wachtwoord. Zorg hier dat je altijd minimaal FL. 5,= bij je hebt. Is je portemonnee leeg, dan kun je niet verder spelen. Als het goed is heb je nog FL. 15,=. Heb je FL. 5,= ga dan naar de peepshow in de steeg naast de telefooncel en gebruik de éénarmige bandiet links in de hal. Je krijgt nu FL. 25,=. Je kunt in dit pand foto's en een peepshow bekijken, maar let steeds op het bedrag dat je bij je hebt en verlaat de peepshow bij FL. 5,= om bij de fruitmachine weer geld bij te verdienen. Je moet bij de striptease in de peepshow namelijk steeds bijbetalen om het vervolg van het optreden te zien. Koop op deze locatie ook een condoom (kost ook weer FL. 5,=). Voor een deel wordt in dit onderdeel van het spel gewerkt met tekeningen. Klik op de brug en koop van de 'bedelaar' die je eerder ontmoette het magneetje, draai 180 graden, klik op de rechter boom op de achtergrond en pak het touw. Ga naar het café, luister, klik op het raam links van het hotel, klik op de dame, kijk naar het filmpje, klik nogmaals als de voorstelling voorbij is en zij opent de deur. Luister naar haar en kies het tweede antwoord. Zij wil een pakje sigaretten.
Let op je geld, ga eventueel weer naar de fruitmachine.
Koop in de 'koffieshop' een pakje sigaretten dat weer FL. 5,= kost. Ga terug naar de dame en luister. Ga naar het hotel, vraag naar kamer 34 en luister weer. Je hebt nu minimaal FL. 200,= nodig om verder te komen. Ga naar het café en luister hier hoe je geld kunt verdienen. Je krijgt hier een wachtwoord voor een speelhol. Ga naar de peepshow, speel voor FL. 25,= op de fruitmachine, draai je even om, ga weer naar de machine en gebruik de magneet op de middelste baan. Je hebt nu FL. 125,=. Ga naar het speelhol in de steeg rechts van het café en speel hier met de krasloten tot je FL. 300,= of meer hebt. Ga weer terug naar het café en koop voor FL. 35,= een fles champagne. Ga nu weer naar het hotel, vraag naar kamer 34 en betaal FL. 200,=.
Nu kan ik geen volledige oplossing geven, want je krijgt een vragenlijst die willekeurig is opgebouwd. Het gaat om 'parate kennis' en als je de vragen niet goed beantwoordt, doe dan een volgende lijst, net zolang tot je vragen krijgt die je kunt beantwoorden of waarvan je de antwoorden kunt opzoeken. Je hoeft pas FL. 200,= te betalen als de lijst goed is beantwoord, dus het is een kwestie van het hotel in- en uitlopen om een andere lijst te krijgen.
Hierbij enkele vragen en antwoorden zoals wij ze zijn tegengekomen:
Calcutta ligt in Indië, Mata Hari is in Nederland geboren, syfilis is een SOA, Paul Verhoeven regisseerde Basic Instinct, Impotentie is een libidoprobleem, Liz Taylor is drie keer met dezelfde man getrouwd geweest, SOA is een seksueel overdraagbare aandoening, een G-man is een FBI agent, Sylvia Vandoren heeft een verhouding met haar privéchauffeur (dit kun je alleen weten als je in het begin een fout hebt gemaakt en naar je huis bent gereden), Xaviera Hollander heeft de bijnaam Happy Hooker. Je krijgt een wachtwoord en de aanbeveling iets leuks mee te nemen. Ga naar de Flora bloemenstal, klik daar op het stalletje en koop rozen voor FL. 10,=. Ga vervolgens naar de sexshop en koop iets echt leuks: een zweep. Ga nu naar Marguarita, ze zit achter het rode raam links van het café (je moet minimaal champagne, bloemen en een condoom bij je hebben) Geef haar de champagne, wacht tot ze uitgekwijld is, geef dan de rozen en klik als de pijl naar rechts wijst. Eerst zie je een striptease en vervolgens kun je kiezen uit 3 manieren om seks te bedrijven. Alle drie mogelijkheden zijn goed en geven uiteraard een verschillend finalefilmpje. Wil je alle 3 de filmpjes zien dan zul je hoofdstuk 3 dus drie keer moeten spelen.
Nu vraag je je natuurlijk af wat je met het touw en de zweep kunt doen. Probeer het maar, wel hiervoor nog twee keer hoofdstuk 3 spelen! Verder kun je ook nog van alles uitproberen. Drink b.v. de whisky in het begin van het spel eens op, sla de pooier ook in elkaar, rij met de taxi naar je huis of met de chauffeur naar de wallen, rook een joint, etc. Allemaal goed voor een voortijdig einde, maar wel allemaal voorzien van een filmpje of animaties.Tot slot kun je nog een kijkje nemen op de CD. Daar staat in de directory AVI een videofilm met de naam SURPRISE.AVI die niet voorkomt in het spel. Bekijk deze met Video for Windows of klik deze file onder Windows 95 met de explorer aan. Vooral het eind van het filmpje is leuk!

Alfred.

GOBLIIINS 2: OPLOSSING

DEEL 1. Dorp.
Om de fles te pakken die naast de twee mannen staat, laat je Winkle de worst pakken die naast de oude man aan het dak hangt. Fingus loopt nu naar de fles en zodra Winkle de worst pakt krijgt hij een dreun van de oude man. Op dat moment letten de twee mannen even niet op en kan Fingus de fles pakken. Loop nu met een van de twee naar rechts onderin het scherm. Je ziet daar een deurtje verschijnen, loop er met een van de twee door (zo kom je in een ander deel van je puzzelomgeving). Loop met Fingus naar de fontein naast het beeld en zet Winkle daar schuin tegenover met de fles in de hand, laat Fingus nu op de tiet van het beeld drukken en klik met Winkle op de waterstraal (een pijl met een ring eromheen betekent dat je iets in je hand hebt en wat je pakt, kan de ander niet bij). Met de rechter muisknop kies je een voorwerp dat ze nodig hebben. Kies in dit geval voor de fles en hou deze in de waterstraal. Laat Winkle dan de fles gebruiken op de kikker, deze gaat er vandoor en de steen is van jou.

Loop met Fingus naar de rechterhoek van het huis, gebruik de steen op het mechanisme en trek er dan aan. Loop nu met Winkle de afgerolde trap op en wacht bij de schoorsteen. Laat Fingus bij de deur aanbellen en praten met de wizard. Laat Winkle door de schoorsteen naar binnen gaan, nu heeft de wizard wel tijd. Ga door de deur naar binnen en praat met de wizard. Laat Winkle op de staart van het dier voor de wizard trappen, zodat Fingus de lucifers uit de bek kan pakken. Loop met Fingus naar de waterketel en gebruik de fles op de waterketel. Gebruik dan de lucifers op de waterketel en de sleutel voor de koekoeksklok wordt zichtbaar. Laat Winkle nu het vuur onder de waterketel uitblazen en de sleutel pakken. Fingus loopt naar de koekoeksklok en gebruikt de sleutel op de klok. Winkle staat naast de wizard onder de klok en gooit de steen omhoog als de arm uit de koekoeksklok komt met een sleutel eraan. Winkle pakt de sleutel op en loopt naar buiten. Fingus loopt naar de kelderdeur, gebruikt de grote sleutel op de deur en pakt de fles wijn. Winkle loopt nu naar links naar de schermdeur en ze komen bij de oude man terecht. Fingus loopt naar de bloemen, gebruikt de fles water erop en plukt een bloem. Geef de bloem aan de oude man, zet Winkle via de springplank met een druk op de knop door Fingus op het dak en laat hem de worst pakken. Ga nu met Fingus via de schermdeur bij de trap naar het andere scherm. Loop met Winkle naar de kip, kietel haar, gebruik met Fingus de worst op de kip d'r kop en raap het ei van de grond. Loop met Winkle tot vlakbij de hond, laat Fingus de worst op het eerste gat in de weg gebruiken en loop met Winkle de hond voorbij als deze bijkomt van de klap. Kruip nu met Winkle in het eerste gat van de boom en hij komt voorbij de hond in de rots er weer uit. Kruip weer terug door het gat en laat Fingus je volgen. Fingus gebruikt nu de lucifers op het bosje hout en gebruikt het ei erop. Hij geeft ook de worst en de wijn aan de reus die wakker werd. Pas nu mag je er langs naar het volgende scherm.

DEEL 2. Toren.
Loop met Fingus de toren binnen. Hij gooit een bom naar buiten, ga ernaartoe en raap hem op. Winkle gebruikt de lucifers op de bom die Fingus in zijn hand houdt, die hij dan gooit naar de bewaker voor de poort. Loop nu met Winkle de toren binnen, ook hij gooit een bom naar buiten, maar op een andere plaats. Loop er heen en Fingus raapt hem op. Winkle gebruikt de lucifers op de bom die Fingus vasthoudt en even later gooit naar het vliegend tapijt dat tussen de rotsen vastzit. Er is nog een tweede bom nodig om het tapijt naar beneden te krijgen. Fingus haalt deze uit de toren. Winkle gooit hem, nadat Fingus hem heeft aangestoken met de lucifers (deze bom moet snel gebeuren anders vliegt het tapijt terug naar zijn plek tussen de rotsen). Fingus stapt op het tapijt en gaat omhoog naar de Soka, van wie hij een tip krijgt. Ook Winkle stapt op het tapijt en krijgt een tip van hem. Loop nu met één van hen door de schermdeur linksonder. Je staat nu voor een boom met huisjes. Loop met Winkle naar de tak waar de basketbal op ligt en gebruik je steen op de bal. Maar er komt een jongen en die pikt de bal. Loop naar de linker schermdeur via de tak; je komt nu bij een boombeeld. Loop met Fingus naar Karel de boom en geef hem water uit je fles. Je mag nu via zijn hand de boom in. Als Winkle de Nimf water geeft gaat deze vliegen naar de tak waar Winkle op stond. Ga met Winkle op de platte steen staan en laat Fingus aan de tak schudden. Winkle gaat de boom in. Ga nu met Fingus op de grote platte steen onder de boom staan. Schud nu met Winkle aan de tak en Fingus vangt een bloem op. Geef de bloem aan de bij onder de steen linksonder. Als je daarna de steen opendoet krijg je een zak met honing. Ga op de rotsen links staan, laat Winkle de steen van de bij openmaken, spring dan op de rug van de bij en vlieg mee naar de Nimf. Geef de honing aan haar en zij betovert de paddenstoel. Ga deze halen.

Laat Winkle op de deur in de boom kloppen en geef hem de paddenstoel, ga dan door de open deur. Binnen praat je met Vivalzart, laat Winkle de paddenstoel in de machine doen en Fingus hem aanzetten. Pak met Winkle een wurm uit de pot, ga met Fingus op het luik links staan en laat Winkle de schakelaar in de plank omzetten. Fingus gaat vliegen, laat Winkle nu de wurm geven aan de gier. Fingus heeft nu een kippenpoot, geef deze aan de piranha en je krijgt een bot. Laat Winkle het bot oprapen, ga met Fingus op de blauwe prullenbak staan en laat Winkle het bot aan Vivalzart geven. Vliegen. Laat Fingus het flesje pakken en de knijper, hou nu de lege fles onder de druppels. Zowel Winkle als Fingus moeten de fles vullen om te verdwijnen. Laat Winkle in de koplamp kijken en hij vindt een drumstok. Laat Fingus de knijper op de buis linksonder zetten en laat Winkle de drumstok gebruiken op de sok rechts naast het gat. Ga nu alle twee springen op de veer en er gaat links een deur open. Ga met Winkle via de deur naar de gitarist en praat met hem. Fingus neemt het vangnet en gaat via het gat naar boven. Hij pakt de muzieknoot van de gitarist met het vangnet. Laat Fingus op de veer springen en laat Winkle door de koplamp de pomp grijpen. Hij gebruikt deze op de saxofonist, zodat Fingus boven de saxofonist de mug kan pakken met het vangnet. Draai de rollen om en pak ook de Noot van de saxofonist. Laat Winkle nu de mug op de koplamp gebruiken en Fingus vangt weer boven de drumnoot met het vangnet. Stuur Winkle het huisje van de jongen binnen en stuur Fingus rechts boven het huisje binnen. Nu pakt Fingus de bal van de jongen af. Fingus geeft de bal aan de speler, maar zet eerst Winkle onder de basket. Winkle kopt de bal in de townhal en nu komt de burgemeester naar buiten. Winkle praat met hem. Fingus loopt naar het huisje van de klokkenmaker en klopt aan. Tom komt naar buiten en Fingus praat met Tom. Fingus loopt nu naar het huisje ter hoogte van de basketbalspeler en stopt de melody erin. De klok speelt nu de melody. Fingus loopt terug naar de klokkenmaker en krijgt een zandloper. Fingus loopt nu naar rechts, gaat 1 scherm naar rechts en gebruikt de zandloper op de trench. Er verschijnt een door het zand zichtbaar geworden pad naar het kasteel. Loop allebei over dit pad en kruip door het gat naar binnen.

Deel 3. Kasteel.
Fingus raapt de tube mayo links onder van de grond. Ga 1 scherm naar links en Fingus pakt de stoel. Winkle geeft de mayo aan Focus. Fingus gebruikt de stoel op Focus terwijl Winkle Focus de mayo geeft. Fingus gaat een scherm rechts, geeft het vlees aan Amidal en krijgt er een kunstgebit voor terug. Winkle kietelt Rustik, deze gooit een dolk, maar treft Stalopious zodat Fingus de kauwgom uit zijn mond kan pakken. Gebruik de kauwgom op de kast en je hebt nu een imprint. Winkle legt de mayo voor Gromelon op de grond, Fingus gaat via de trap het dak op en springt op de tube, nu kan Winkle het zwaard van Gromelon pakken. Loop 1 scherm links en geef de imprint en het zwaard aan de smid. Ga met Fingus naast Oto staan en laat Winkle de stoel gebruiken op Oto. Ga nu met Fingus aan de lans hangen en spring op de blaasbalg. Vraag aan de smid de sleutel en neem het aambeeld ook mee. Loop nu 1 scherm rechts en raap de mayo van de grond. Gebruik de sleutel op de kastdeur en pak allebei een duikerpak. Ga 1 scherm rechts. Winkle gaat de tunnel in, drukt op een knop en er verschijnt een deur. Winkle tilt de bijl op en Fingus drukt op de switch en de deur gaat open. Fingus gaat de tunnel in en drukt op de knop, tegelijkertijd gaat Winkle de draak in. Fingus loopt nu snel naar Schwarzy en gebruikt de stoel op de haak. Schwarzy zit nu vast aan het touw. Winkle laat Schwarzy schrikken met het kunstgebit en deze valt naar beneden. Fingus gooit het aambeeld naar Schwarzy, zodat deze nog verder zakt en de put open blijft. Nu trekken ze allebei hun duikerpak aan en springen in de put.

Deel 4. Schip.
Zet Winkle in het kraaiennest en laat Fingus de lamp aan doen. Laat Winkle het lampvisje pakken en dit in het gat rechtsboven gooien. Loop met Winkle de deur in, het wrak binnen en de skull zakt iets naar beneden. Ga 1 scherm rechts. Loop met Fingus naar het gat rechts boven en ga erin, je komt nu helemaal rechts te staan. Winkle gooit de schelp rechts omhoog en Fingus vangt deze op. Fingus loopt naar links, gebruikt de stoel op het zeepaardje en komt iets hoger terecht. Winkle loopt naar het gat en komt ook rechts boven te staan. Fingus steekt zijn hand in de cavity. Winkle pakt de schelp en laat deze vallen over de hand onder in beeld als deze voorbij komt. Winkle pakt nu de handschoen en de zeester onder de schelp vandaan. Ook Winkle gaat via de stoel en het zeepaardje iets hoger. Winkle loop naar de blob en doet de handschoen over het oog. Winkle pakt nu de fles en vindt er een parel in. Ook Fingus pakt de fles en krijgt een briefje. Ga weer 1 scherm links. Fingus stapt op de blauwe schelp en Winkle loopt naar het roer, steekt de lantaarn aan en geeft een ruk aan het roer. Een vis schrikt en zwemt weg. De blauwe schelp gaat open en Fingus staat boven op het dek. Winkle loopt via de trap naar de schatkist en gooit de zeester erover. Fingus trekt aan de haren van het statue en pakt de zaag. Fingus gebruikt de zaag op de skull en krijgt een diamant. Ga nu 1 scherm rechts en gebruik de stoel op het zeepaardje en geef de parel en de diamant aan de meermin. Deze haalt twee staven voor de doorgang weg. Pak de handschoen en de stoel en loop naar de octopus. Laat het briefje zien en loop naar de doorgang.

Deel 5. Keuken.
Fingus loopt naar de zwaardvis en krijgt zo een potje zout te pakken. Fingus loopt naar de deksel van de grote pot en haalt deze eraf. Winkle gooit zout in de pot en haalt achter de kleine potjes een vijl. Winkle loopt naar het touw links en Fingus naar het touw rechts. Beiden pakken een touw, Winkle zakt omlaag, Fingus gaat omhoog en komt op de plank terecht. Fingus bewerkt de ketting van de kooi met de vijl en pakt dan een punaise uit de muur. Winkle loopt 1 scherm links en pakt het busje peper, loopt terug naar het vorige scherm en strooit wat op de gehaktballen. Fingus stopt de punaise op de kist als de kok opspringt van de schrik. Winkle loopt richting het touw dat boven de gehaktballen hangt maar blijft net voor het trapje naar het touw staan en gebruikt het kindelixer op de gehaktbal die de kok loslaat bij het omhoog komen van de kist (moeilijk stuk, vaak gedaan. Save je spel).
Ga 1 scherm links, ga met Winkle onder het balkon staan en gebruik de stoel erop. Fingus klimt nu via de handen van Winkle het balkon op. Winkle loopt naar rechts naast wat lijkt op een spiegelei. Fingus drukt op de knop aan de paal en Winkle gaat door het gat en komt zo ook op het balkon. Loop nu beiden door het oor naar links en ga 1 scherm naar links. Fingus loopt naar de uitstekende steen van de toren en drukt hierop. Hij komt op de rand te staan en praat met de jongen in het harnas. Hij loopt naar de pluim van de helm en pakt er een veer uit.
Loop 1 scherm rechts en laat Winkle aan de tong trekken terwijl Fingus door het oor loopt. Deze drukt dan op het linkeroog en onderaan de trap rechts verschijnt een kakkerlak. Fingus loopt door het oor naar rechts, springt van het balkon en loopt naar het gat onder het balkon. Winkle gaat links van het balkon, loopt naar het gat onder het balkon (orifice) en steekt zijn hoofd erdoor. Tegelijkertijd steekt Fingus zijn hand -met de handschoen aan- in het gat, pakt kakkerlak nummer 1, plaatst deze vervolgens in het gat waar hij uitkwam en doet er kindelixer op. Ga nu via het gat bij het spiegelei het balkon op en herhaal alles. Als je kakkerlak 2 hebt zorg je dat Fingus met de kakkerlak op het balkon komt en door het oor naar Winkle loopt. Laat nu Fingus aan de tong trekken en Winkle door het oor lopen. Deze pakt dan de kroon van het hoofd van het monster. Ga nu 1 scherm links. Laat Fingus de veer bij de schilder in de verfpot gebruiken en de kroon op de helm van de jongen plaatsen. Loop nu naar het gat onderaan de trap, zet de kakkerlak in het gat, verf hem rood en doe er peper en een beetje kindelixer op. Ga nu 1 scherm rechts en de troon is leeg. Pak de Buffoon en ga 1 scherm rechts. Zet de Buffoon boven bij de machine (verkleiner) en stop Fingus en Winkle eronder.

Deel 6. Bureaublad.
Fingus pakt het heft en Winkle de punt 2x. Dan pakt Fingus de boekenlegger en gebruikt deze op de kaars. Winkle pakt de lucifer en gebruikt deze op het oog van de schedel. De Buffoon schopt tegen het oog waardoor de bril stuk gaat. Fingus pakt het stukje glas op en gebruikt het op de lichtstraal. Fingus pakt de was op, gebruikt de zegel van de brief en gebruikt de gevormde zegel op het slot. Fingus pakt het zaad op en gebruikt het op het dorp op de kaart. Stuur ze alledrie langs de stam omlaag. De Buffoon blijft in de boom. Winkle gaat door het gat naar de Buffoon en er valt een boon uit de boom. Winkle loopt naar de steen midden op het pad en maakt deze open. Een mol verschijnt. Winkle geeft de mol de boon en Fingus pakt de muts van de mol af. Winkle gaat de boom in, gebruikt de lucifer op de appels en Fingus vangt een appel met de muts. Winkle houdt de appel voor het gat en zo komt de Buffoon ook omlaag. Hij eet van de paddenstoel en verdwijnt. Ook Fingus en Winkle eten ervan.

Deel 7. Kegelbaan.
Zet Winkle naast de ster en zet Fingus op de kegelbaan, als de bal voor Winkle stuitert spring je erop. Winkle legt de bal op het deksel van de box links en Fingus stapt op de rechter steen. Er valt een speld op de paraplu. Vang nog een bal en plaats ook deze op het deksel en plaats Winkle op de wipplank linksonder. Fingus springt weer op dezelfde steen en Winkle vliegt op de regenboog. Winkle komt aan de voelspriet en er komt een zeepbel. Winkle gaat op de zeepbel zitten. Fingus springt op de steen, Winkle wordt naar de speld gedreven en pakt de speld. Winkle pakt nog een bal, plaatst ook deze op het deksel en gaat zelf weer op de wip. Fingus springt weer op de steen en Winkle staat boven. Fingus gaat op de steen links onder staan en Winkle op de steen boven. Fingus is nu ook boven. Winkle drukt op de switch en Fingus drukt op de voelspriet. Winkle pakt de speld en prikt de zeepbel door. Ze komen weer bij de boom. Zet de Buffoon op de wip. Winkle drukt op de schakelaar en Fingus, aan de achterkant van de wip, stapt op de wip (let op de vogel, want die heb je nodig om de sleutel te pakken). Ga nu de deur in de bergen door.

Deel 8. !!!
Fingus tilt de steen op en Winkle pakt de steen van hem over. Fingus tilt de steen weer op en Winkle pakt hem weer een tree hoger van hem over. Winkle stapt op de kop van de leeuw en Fingus gooit de steen op de staart van de leeuw. Winkle gooit de kop van de stok en ze moeten de steen nogmaals omhoog brengen; nu maar 1 level. Winkle stapt weer op de kop van de leeuw en Fingus gooit weer de steen op de start van de leeuw. Winkle komt rechtsboven te staan. Fingus stapt op de leeuw zijn kop, waarop Winkle door het gat kruipt en het houten hoofd naar beneden duwt. Dit komt op de staart van de leeuw terecht en Fingus staat op het eiland. Laat Fingus springen op het !!! totdat Winkle erop kan stappen. Winkle moet de rots pakken zodat Fingus snel kan overlopen. Hij laat d.m.v. de vijl de vogels uit hun kooi en pakt de sleutel. Winkle gaat rechtsonder de deur door. Fingus gebruikt de sleutel op het hek en komt in het volgende scherm.

Deel 9. Tazaars kamer.
Fingus geeft magisch water aan Buffoon. Fingus pakt het potlood boven op de plank en op het portret. De oude tazaar gooit een boemerang. Winkle klimt op de stoel en pakt de boemerang. Winkle gooit water over de tazaar en deze gooit een tandenstoker. Fingus gooit de boemerang tegen de tandenstoker en raapt deze op. Winkle opent het skelet met de tandenstoker. Winkle tekent driemaal op het bord en krijgt dan een spons toegeworpen. Hij raapt deze op en maakt hem nat in de plas water uit het skelet. Winkle blaast op de pijp en Fingus houdt de spons in de rook. Er verschijnt een deur.

Deel 10. Grot.
Winkle gaat naar de !!! en Fingus gaat naar het oog rechtsonder. Fingus houdt de muis boven de modderpoel en er komt een krokodil omhoog. Winkle stapt op zijn kop en komt zo omhoog. Winkle gooit zijn boemerang tegen de tand en springt snel op !!!. Winkle legt de spons op de rots, zet nu de Buffoon op het oog en veert hem op de spons. Als het water over de rots loopt, tekent Fingus snel een deur op de rots en Winkle moet de deur snel openen. Ga door de deur en geniet van het goede, korte EINDTRO!!!!!

Peter Geurts & Fred Boot.

Advanced Tactical Fighters: (cheat)
Wanneer je ALT/CTRL/SHIFT indrukt en tegelijkertijd op het Quick Mission icoon drukt, kun je kiezen uit een vliegtuig en een helikopter.
Als je op het Cancel icoon drukt en dan opnieuw de ALT/CTRL/SHIFT toetsen indrukt kun je weer een vliegtuig kiezen.

Peter Zuidema.

Koala Lumpur Journey to the Edge: oplossing.

Maak veelvuldig gebruik van save en load!

Dingo:

Neem een kijkje in de caravan en stoei wat met de diverse apparaten, kan geen kwaad. Haal Koala uit het toilet vandaan. Open de koelkast en maak kennis met Dingo via het sleutelgat. Verzamel uit de secretaire de 3 boeken en lees ze door. In een der boeken bevindt zich een sleutelpas. Buiten gebruik je in het schuurtje de sleutelpas en ga je de lift in. Zet in de lift de hendel in beweging en daal af. In het lab zoek je eerst naar de rode hendel voor licht. Verzamel jasje, jurk, slof en onderbroek. Je bent in totaal 4 terminals tegengekomen die we nu even nummeren voor de duidelijkheid.
Terminal 1= de terminal bij Dingo, symbool slot.
Terminal 2= de terminal bij de TTRV, symbool doodshoofd.
Terminal 3= de hoofdterminal in het lab, symbool rood figuur.
Terminal 4= de terminal waar je d.m.v. schuifwerk een poppetje kunt samenstellen, symbool poppetje.

Activeer nu eerst de hoofdterminal m.b.v. wachtwoord STEAMER en laat vanaf nu deze terminal aanstaan. Je kunt nu op 2 manieren Dingo bevrijden, dus maak nu zelf een keus.
Manier 1 = Dingo bevrijden m.b.v. wachtwoord: Verbind terminal 3 met terminal 1 op de stekkerkast. Handel overeenkomstig de lettertekens onderaan de bladzijdes van het paarse boek. D.w.z. voer op terminal 3 wachtwoord PEMEMEZ in, druk daarna boven op het meest rechtse symbool en daarna op de rechtertoets. Wachtwoord is BANANAS. Verstuur wachtwoord naar terminal 1. Ga naar terminal 1 en laat de vlieg het jasje dragen en druk dan pas op de entertoets. Stop de pareltjes in Dingo's hersenen, sluit deze en see what happens.
Manier 2 = Dingo bevrijden m.b.v. kanon: Verbind terminal 4 met terminal 3 op de stekkerkast. Maak d.m.v. schuiven op terminal 4 de figuur van Dingo en verstuur de zo gemaakte foto naar terminal 3. Verbind terminal 3 met terminal 2 op de stekkerkast en verstuur de foto naar terminal 2. Ga naar terminal 2, activeer het kanon en blijf ongeacht waarschuwingen en/of opmerkingen "yes" geven. Stop de parels in Dingo's hersenen, sluit deze en see what happens.

Riolen:

Je hebt nu het eerste stuk van de scroll. Reis af naar de riolen. In de 'aankomsthal' vind je een bot en 2 rioolpijpen. De pijp met aan de linkerkant een zichtbaar bootje doe je het laatst. Reis nu als volgt. Riool in, rechtsaf, linksaf, pak de grote sleutel en ga terug. Riool in, rechtsaf, rechtsaf, pak en lees logboek en ga terug. Riool in en linksaf brengt je in een lege ruimte, hoeft dus niet. Ga het riool in waar je aan de linkerkant het bootje ziet hangen. Dit is eenrichtingsverkeer en brengt je in een ruimte met een afgesloten rioolpijp. Hier vind je een defecte televisie. Open het riool m.b.v. de grote sleutel.
Reis nu weer als volgt, telkens weer beginnend voor de nu geopende rioolpijp.Ga het riool in, linksaf, linksaf, linksaf, pak de beker en ga terug. Het riool in, linksaf, linksaf, rechtsaf brengt je eveneens naar de bekerruimte, dus overslaan. Ga het riool in, rechtsaf, pak schiettuig en ga terug. Ga het riool in, linksaf, rechtsaf en je bent nu in de ruimte met een rioolpijp die beschermd wordt door een elektrisch veld. Gebruik hier het bot en ga razendsnel de pijp in. Lukt het niet dan kom je uit in de ruimte waar je het schiettuig vond.
Reis nu weer als volgt, telkens beginnend voor de rioolpijp met elektrisch veld.

Rioolpijp met elektrisch veld linksaf:

Je komt in een ruimte waar je de schedel vindt. Verder zie je hier 2 andere riolen. De gang met het trapje ervoor noemen we gemakshalve A, de gang met het kuiltje ervoor gemakshalve B. Gang A brengt je linksaf bij een landmijn (goed onthouden, moet het laatst!!). Gang A rechtsaf heeft geen zin. Gang B, zowel linksaf als rechtsaf heeft ook geen zin. Ga dus terug.

Rioolpijp met elektrisch veld rechtsaf:

Je komt in een ruimte waar je een telefoon vindt. De andere gangen die je hier ziet hebben geen zin. Ga nu terug naar de ruimte met de landmijn.

Ruimte met landmijn:

Laat de vlieg de landmijn opblazen. Na een werveling door de lucht zoek je deze 'mijngang' weer op en je kunt verder. Vergeet niet deze keer het bot op je verdere reis mee te nemen.

De 'mijngang':

Ga eerst rechtsaf, hier vind je een botstuk. Ga nu linksaf en je komt in een ruimte waar je een wastafel vindt. Er zijn hier in totaal 4 gangen. Neem de gang met het putje ervoor. Alle andere gangen leiden tot niets. Je belandt in een val. Gebruik het botstuk om je te bevrijden. Na wat gebeurtenissen krijg je te maken met een waakhond. Hier moet je overeenkomstig de gegevens van het logboek (denk dus ook aan volgorde werkwoorden en naamwoorden en hondstatus) spreekopties in de juiste volgorde aanklikken.
1. Bowwow.
2. Laat je billen zien.
3. Woof-bark-arf-bark.
4. Arf-yelp-whine.
5. Hydrant linksonder.
6. Zet de defecte televisie achter de rug van de wachter.

Iets verderop krijg je te maken met een waakhond van lagere status. Doe het volgende:
1. Bowwow.
2. Ruik aan de billen van de waakhond.
3. Arf-bark-woof-bark.
4. Arf-yelp-whine.
5. Hydrant.
6. Zet de beker achter de rug van de wachter.

Ontmoeting met Woody Knot:

Na een ontmoeting met Woody zit Koala vast onder de helm en moet je af zien te komen van de 2 wachters. De rechterwachter ruim je simpelweg op door op zijn rug te klikken. Pak een stuk vlees van de grond en houdt dat onder de neus van de andere hond. Lok deze zo voorzichtig naar het kamertje links van de lichtblauwe hendel. Leg het vlees in dat kamertje. Trek onmiddellijk, als de hond gaat eten, aan die lichtblauwe hendel. Haal nu de hendel om die door de wachter bewaakt werd en verlaat deze ruimte.

Tuff Luv:

Na afreis naar de volgende locatie maak je kennis met Tuff Luv en wordt Dingo beroofd van zijn hersenen. Klik op de oranje bol onder het vraagteken voor een treinkaartje. Vertrek met de trein en kies bij het associatiespelletje de volgende woorden:
Please - unpack - my - emotional - baggage.
In het gekkenhuis moet je vragen beantwoorden door telkens de juiste deur aan te klikken. De volgorde is:
C - B - A - B - C - C - B - A.
Je krijgt nu bij het vraagteken een stuk scroll en een treinkaartje. Vertrek met de trein en kies bij het associatiespelletje de volgende woorden:
Beneath - this - tough - Dingo - exterior - scared - little - pup.
In de laatste ruimte pak je het stuk scroll van een tafeltje. Teruggekomen heb je nu 2 puzzelstukken erbij gekregen en reis je af naar de volgende locatie.

Annie Body:

Na kennismaking met Annie is je eerste taak Dingo te bevrijden. Links van Dingo zie je een scherm met een pijl naar links en een pijl naar rechts. Klik eerst de 4 lichaamsonderdelen in het scherm groen. Klik vijfmaal op de pijl naar links en klik dan op de knop dress. Pak Koala's paarse jasje. Verken de boel tot je de kamer ontdekt waar Koala zit vastgebonden op een stoel. Geef Koala het paarse jasje en klik op alles op en rondom de tafel. Neem het rode legpuzzelstukje van de vloer. In het centrum van het gangenstelsel vind je een deur waar je een getalspelletje hoger/lager moet spelen. Begin met 500, maak een rekensommetje en doe telkens de helft erbij of eraf naar gelang. Bij mij was de code 688 maar dit kan random zijn, dus zelf doen. Eenmaal binnen bekijk je het e.e.a. maar blijf je af van de knoppen op de telepadcontroller. Noteer voor jezelf de 4 symbolen die je op de telepadcontroller ziet. Wat nu komt is zeer belangrijk omdat deze handelingen later herhaald worden. Ga naar de deur waar je het puzzelstuk voor nodig hebt. Kijk heel goed naar de tekening onderaan de deur. Je ziet 3 'looppaden' die je naar een soort schijf voeren met zwarte en rode vlakjes. Teken deze schijfjes na. Waar de x staat is het pad achter deze deur. Ga nu door de deur, door de gang en zorg ervoor dat je niet geroosterd wordt. Eenmaal aan het einde van de gang krijg je te maken met een lastige schijfpuzzel. De schijven moeten overeenkomen met de schijftekening met x gemarkeerd. De 2 buitenste en 2 binnenste schijven corresponderen met elkaar. Elke schijf kent 7 standen. D.m.v. trial-and-error los je de puzzel op. Ik deed eerst de 2 binnenste schijven tot ze goed stonden. Daarna de 2 buitenste. Veel succes. Als je klaar bent zie je links een telepadcontroller. Noteer voor jezelf de 4 symbolen die je ziet en voer dan de code in van de telepadcontroller van het centrum. Haal de hendel om en je wordt naar het centrum geteleporteerd.

Nog twee deuren:

Je hebt nu 1 uitloper gehad. Doe nu op dezelfde wijze de 2 andere uitlopers. Hiervoor heb je het rode puzzelstukje nodig, haal dit eerst op. Ben je helemaal klaar, dan heb je dus de 3 uitlopers allemaal gehad. Ik noem ze even.
De uitloper naar rechtsboven had bij mij code vuist-vuist-vuist-vis.
De uitloper naar linksboven had bij mij code vuist-vuist-vuist-bloem.
De uitloper naar onderen had bij mij code vuist-vuist-vuist-paraplu.
Je hebt nu de volledige code om terug te kunnen keren naar je TTRV. Volgens het indiaanbeeldscherm boven je is de complete code 2 vingers omhoog - bloem - vis - paraplu. Voer deze code in. Er volgt een filmpje, je scroll is compleet en je maakt kennis met Macho.

Laatste puzzel:

Reis nog even naar alle locaties af. Uiteindelijk beland je in de hersenen van Dingo en voer je de volgende handelingen uit. Verbind Koala met het dubbelplaatje Annie Body. Verbind dubbelplaatje Koala/Annie met dubbelplaatje Woody Knot. Verbind Woody met dubbelplaatje Tuff Luv. Verbind Koala met de hamer.
Geniet van het bijzonder lange eindfilmpje.

Peter Postma.

LANDS OF LORE (The Throne of Chaos): Oplossing.

GLADSTONE KEEP: Ga naar de troonzaal voor instructies. Dan naar Geron's Office om The King's Writ te halen. Ga naar de King's Library en open de deur met de sleutel. Klik de boeken aan en je hebt automapping. Bij Victor's Arms kun je je dolk eventueel ruilen voor een mace. Ga naar buiten.
NORTHLANDS FOREST: Ga naar de Thug's Hideout west van het kasteel. Val aan of "sneak".
THUGS' HIDEOUT: Open de muur met de hendel. Pak de lantaarn. Loop O, dan N en druk op de knop naast de drukplaat. Pak de Thug's Key uit de nis. Pak de steen van de drukplaat en leg deze met een andere steen op de lege drukplaat ernaast om de muur te openen. Plaats nog een steen op de drukplaat in het gangetje en druk op alle 3 de knoppen (N,Z,W) om de muur te openen. Maak de kist open met de Thug's key. Pak de lock picks, bezel cup, salve en munten. Terug naar de ingang. Ga nog even langs het kasteel en verkoop spullen, die je onderweg hebt gevonden, dan naar de Marina. Geef de King's Writ en je reist naar het:
SOUTHLANDS FOREST: Ga Z naar de Grey Eagle Inn. Klik op de achterkamer en de gast geeft je een kompas. Praat met de blonde man aan de bar. Timothy sluit zich bij je aan. Koop laarzen bij Buck's Skins (behalve als kat). Ga dan W,Z naar Roland's Manor.
ROLAND'S MANOR: Ga links en meteen N en onderzoek de open haard. Lees het verbrande vel papier. Ga naar de verborgen nis ZW in het huis en pak de olieflesjes en de aloë. Dan de gang door naar de andere kant van het huis en probeer te bluffen tegen de Ogre. Open de muur om Sir Roland te vinden. Open de kist met zijn sleutel en pak de sabel en het geld. Hiermee kun je bij Buck de boog en het schild kopen. Ga terug naar de Marina en naar:
GLADSTONE KEEP: Plaats alles van Timothy in de inventory. Keer terug naar de troonzaal. Praat met Paulson, die naar de Urbish Mines gaat. Dawn geeft je een spreukenboek (gevonden scrolls hierop klikken om spreuken bij te schrijven) en Baccata neemt de plaats van Timothy in. Ga 2x links bij het kasteel naar:

DRARACLE'S CAVE: Zorg dat je 2 dolken bij je hebt.
Level 1: Met de dierenkop open je de muur. Loop naar NW en druk op de 3 knoppen (GRB) en sommige valkuilen gaan dicht. Loop N snel over de drukplaat, die de deur opent en plaats een steen op de volgende drukplaat om de val onschadelijk te maken. Versla de monsters en kijk naar het gat in de muur in een van de hoeken. Ga weer terug naar de gesloten deur en open deze door middel van de drukplaat. Versla de monsters, ga hun schuilplaats binnen en pak de spullen. Keer terug naar de kuilen en spring naar beneden.
Level 2: Pak de hamer uit de hoek in het oosten. Open de muur met de knop in de noordelijke muur. Ga de trap af naar de "pod room". Red Lora uit de rechter cocon. Druk op de knop in de oostelijke muur en ga terug naar level 1 via de valdeur.
Level 1: Ga terug naar de muur met het gat en sla deze in met de hamer. Je moet inmiddels het "emerald eye" in je bezit hebben van een Ratman. Sla ook de volgende muur met gat in met de hamer en druk op de knop bij het doodlopende stuk. Spring in het gat.
Level 2: Ga naar de kist (oosten) en open deze met de lock picks. Je hebt nu ook het "sapphire eye". Open de deur door de knop in te drukken links ernaast. Stop het "emerald eye" in de oostelijke "dragon eye" holte en het "sapphire eye" in de noordelijke. (Je kunt nu kiezen uit 3 mogelijkheden: het Sapphire Path, het Emerald Path of een combinatie van beiden. Je vindt andere wapens e.d. maar in wezen gaat het er om een cadeau voor de Draracle te vinden: de "jewelled dagger" of de "silver goblet") Ga naar het noorden vanaf de "dragon's eyes". Ga W,Z en open de kist met lock picks. Ga terug en neem de oostelijke route. Via een draaischijf kom je in een afgesloten ruimte, waarin naar het oosten een doorgang is (S). Kom niet aan de dierenkop, want dat wordt er een vuurbal gelanceerd. Ga terug O en schiet of gooi naar de knop aan de muur, waardoor het gat verdwijnt. Bij de trap naar level 3 ligt de "dagger stiletto". Naar N, waar in een nis een briefje ligt: "Dagger in, Dagger out". Leg een dolk in de nis, druk op de knop rechts van je en op de dierenkop, weer op de knop rechts en met de lock picks op het slot, dat nu verschijnt. Opnieuw op de knop, nog een dolk in de nis, weer die knop en vechten maar! Open de kist met de lock picks (of ram hem kapot) en je vindt een "freeze spell" en de "jewelled dagger" (goed bewaren!). Ga de trap af naar:
Level 3: Bij de oostelijke muur staat een kist, die je opent met de "iron key" (ligt hier ergens). De muur west heeft een nis met een dolk en ginseng. In het NO zit een knop, die een gang vrijmaakt. Hier is een wapen te vinden. Zuidwaarts kom je bij een rood slot, dat geopend wordt met de rode sleutel in de kist rechts daarvan. Ga ZO de trap af naar:
Level 4: Open de kist in het NW met de lock picks. Ga dan ZW en druk op de losse steen om een doorgang vrij te maken. Plaats stenen op de drukplaten om de vuurballen af te zetten. Helemaal ZW kom je bij een kist -eerst de muur weer openbreken met de hamer- met een bezel ring (om je vinger doen). Loop door naar boven, sla weer een stuk muur weg en haal de nis leeg in het NO. Loop even om en ga de trap af naar:
Level 3: Pak Lora's spullen af en stop ze in de inventory. Hou de "goblet" of de "jewelled dagger" klaar en plaats dit "trinket" in de gouden kist. Van de Draracle krijg je een lijst met ingrediënten voor de genezing van King Richard. Het elixir moet in een toren gebrouwen worden. Lora blijft bij de Draracle. Je bent weer op:
Level 2: Ga naar level 1 en via een hendel, die een muur opent weer naar buiten. Op weg naar Gladstone Keep ontmoet je Timothy. Ga naar Lake Dread en je komt in Opinwood Forest.

OPINWOOD FOREST: Zoek de ingang van de Gorkha Swamp in het NW. Open dan de kist iets oostelijk hiervan: Sabre Gutter en Bracers. Via de geheime doorgangen in het oosten kom je bij de Urbish Mines, helemaal ZO. Onderweg vind je een Long Sword en een Green Skull (in een holle boom). Helemaal in het NO zit een Lightning Scroll in een kist. Geef de bedelaar wat geld (midden van de kaart) en praat met Droek. Je kunt nog niet bewijzen dat jullie vrienden van Dawn zijn. Ga terug naar de ingang van de Gorkha Swamp en het moeras binnen.
GORKHA SWAMP: Naar het oosten vind je de Witch Doctor, bij wie je de "Riddle Scroll" kunt laten vertalen voor 100 goudstukken per raadsel. Hij verkoopt ook fireball wands. Vul een lege fles met "swamp water" (het 1e ingrediënt). Wat verder oostwaarts is een winkel, waar bogen gekocht en wapens verkocht kunnen worden. In het ZO is de smid, die zwaarden e.d. verkoopt. Ga naar het opperhoofd van de Gorkha's in het NW. Bied hem iets aan in ruil voor de halsketting en hij doet het voorstel, dat je een koperen helm voor hem moet terugveroveren op de "Stickmen". Accepteer. Verken het gebied verder, "freeze" de diepe stukken en breng de helm terug naar het opperhoofd. Je hebt nu de "Ruby of Truth". Ga terug naar:
OPINWOOD FOREST Breng de Ruby naar Dawn en laat haar de raadsels zien, die ze vertaalt. Je krijgt lege flesjes en een sleutel.
URBISH MINE: Ga naar de mijn en gebruik de groene doodskop om de reuzenslak te verslaan. Pak je wapens op. Dit gedeelte is een doorgang tussen Upper Opinwood Forest en Opinwood Forest. Doorzoek alle bureaus en kasten voor voorraden en je vindt tevens een Fireball spreuk. Soms moet je een deur achter je dichtdoen, voordat de volgende opengaat. Er is een machine die van brandstof voorzien en gerepareerd moet worden. Een van de sloten kun je met lock picks openen. Door een knop aan de muur in het NW kom je bij een beambte. Praat met hem en neem het houweel en de Great Helm mee. Als je alles goed hebt doorzocht, ga je naar:
Level 1: Ga W en lees het briefje. Open de deur met de zilveren sleutel. Loop langs de draaiwielen en druk de knop op de westelijke muur in om een gat te openen. Spring daarin naar:
Level 2: Druk de knop links in en je valt naar:
Level 3: Gebruik je "freeze spell" om de rotsmonsters te verslaan. Pak de zilveren sleutel in de nis en open het zilveren slot. Het briefje is nep! Richt Fireballs op het nest. Ga door de geheime muur. Open de kist met de lock picks. Gebruik het gele juweel in de plaat om de deur naar het mijnwagentje te openen. De beide hendels moeten omhoog staan om het karretje naar de juiste plaats te laten rijden. Druk op het knopje in de oostelijke muur, dan dat op de noordelijke muur. Gebruik het houweel op de berg kolen en pak een stukje kool (brandstof voor de machine boven). Ga terug naar boven met het karretje en haal de linker hendel naar beneden. Stap weer in het karretje. Gebruik de lock picks op het koperen slot en ga de trap af naar:
Level 4: Druk op de knop rechts om een teleport te laten verschijnen en loop daarin. Hou een van de rode harten van de "rock monsters" (ingrediënt!) Gebruik het houweel om door de steenhopen te komen. Doorzoek de beenderen van de waarschuwende geest voor een "rusty key". Bij de beenderen van Hank vind je een "gear" om de machine boven te repareren. Ga naar de teleport ten oosten van de wielen. Ga erin naar de trap naar:
Level 3: Ga met het mijnkarretje naar de teleport, die je naar de kantoren brengt. Plaats de kool in de machine en repareer deze met de "gear". Haal de hendel over. Ga de trap af naar:
Level 1: Ga naar de wielen. Zet het Z wiel zo dat de knop naar beneden zit en het andere met de knop omhoog. Druk -indien nodig- een paar keer op de "pit" knop. Ga door de teleport naar:
Level 2: Ga Z, dan W. Leg iets op de drukplaat om een nis te openen. Pak Mine Key 4 en keer terug naar de kamer met de geheime muren. Ga W en open het zilveren sleutelgat met Mine Key 4. Ga Z. Pak het long sword links van de trap naar beneden. Ga terug naar het kamertje. Ga N en open de kisten met de lock picks. Terug naar het kamertje en nu O. Eerst links: ren als een gek langs de vlammen en pak de Fireball Wand uit de nis. Dan naar de andere kant: een Fireball op de Gas Smell en de muur opent. Pak Mine Key 5. Terug naar het kamertje, W, trap af naar:
Level 3: Blijf draaien tot je een knop ziet. Drukken. Dan tot je een nis ziet. Pak de Shiny Key. Dan draaien tot je een trap ziet. Ga naar boven naar:
Level 2: Ga O, N, W en gebruik Mine Key 5 op het sleutelgat. Ga de trap op naar:
Level 1: Je bent nu in een onbekend deel van dit level. Ga Z, dan O door de gangen, waar je de Mine Key 2 en een Emerald Blade vindt. Ga ZO door de geheime doorgang en sluit de valkuil door aan het wiel te draaien. Pak Mine Key 2 uit de nis en spring via de kuil naar level 2. Druk op de knop en leg een gewicht op de drukplaat. Ga de teleport in en je komt bij de kantoren. Ga naar level 1 en neem de teleport naar level 2. Ga (W) de trap op naar level 1. Gebruik Mine Key 2 op het zilveren sleutelgat. (Ga door de geheime muur, open het slot met Mine Key 2. Je vindt wat wapens). Draai aan het wiel en je valt door het gat naar:
Level 2: Leg een gewicht op de drukplaat om de gaten open te houden. Spring naar beneden naar:
Level 3: Dood de Avian Worms en de nesten met fireballs. Druk op de knop om de muur te

openen. In het NW vind je een houweel om op de gebroken muur te gebruiken. Werk dit deel van het level af en druk op de knop om weer bij de teleport te komen. Ga langs de teleport weer naar het mijnkarretje en laat dit naar rechts gaan. Ga de trap af naar:

Level 4: Ga de teleport in. Doe de Rusty en Shiny keys in de bijpassende sleutelgaten. Neem Paulson mee en pak zijn sleutel. Rust Paulson uit met zijn spullen op de plaats, die hij aanwijst. De enige nog gesloten deur op dit level open je met de Mine Key 4. Ga de teleport N in en je bent weer bij de kantoren. Verlaat de mijn aan de kant van Upper Opinwood.

UPPER OPINWOOD: Ga naar NW en gebruik daar een lege fles op het horzelnest. De honing is een ingrediënt voor het elixer. Zoek (NO) naar de kruisboog "Valkyrie" en wees er zuinig op. Bij de poort ontmoet je Scotia. Verkoop nog even wat overbodige spullen bij de Swamp en ga terug naar Upper Opinwood. In het bos liggen ook nog een Emerald Blade (goed tegen Wraiths) en een Jade Necklace. Hang die bij een van de groepsleden om (verhoogt Rogue Skills). De Worn Key heeft geen verder nut. Gebruik de Vaelan's Cube een paar keer op Scotia's Barrier.

YVEL WOODS De Orcs hebben de brug naar Castle Cimmeria vernietigd, zoals je zult zien. Een Orc levert nog een Vaelan's Cube op, die je op de tweede barrière moet gebruiken. Open de kist vlakbij en ga naar de ingang van Yvel City.

YVEL CITY. Ga naar rechts en in het eerste huis dat je binnenkunt ligt het Ace of Dominion. Bij Victor kun je overtollige spullen verkopen. Koop het "Great Sword of Justice" (heel goed wapen). Bij Sadie krijg je het laatste ingrediënt, als je haar de "Riddle Scroll" laat zien. Verder moet je nog het Ace of Oblivion en Ace of Infinity hebben uit huizen en je kunt nog 2 Aegis Helmets, een kruisboog en een Dwarvish Plate Mail vinden. Bij het Yvel's Council is niets te beleven, behalve een hint dat Richard in Castle Cimmeria is. In Bruno's Lodge krijg je van de bedelaar een Whisper Cloak (mits je hem in het bos hebt geholpen). Rechts op het scherm is een huis, waarvan de planken loszitten. Klik daar een paar maal op en je vindt binnen een Hand of Fate scroll en een Speckled Key. De 2 kisten in het huis in het centrum kun je met de Lockpicks openen. Een van de gesloten deuren kun je openen met de Speckled Key. Het slot ernaast kan geopend worden met een Lockpick. Met de Jade Key open je een leeg huis (heb je dus niets aan). Ga terug naar Yvel Woods en naar de:

WHITE TOWER:

Level 1: Een Mystic Key krijg je in de 1e kamer links van de ingang. Het kamertje met de lege kist kun je verlaten door de deur voor de "blinde muur" te sluiten. Ga N,W,Z en open de onderste deur met de Mystic Key. In de kamer vind je een andere Mystic Key. Bovenaan in dit level is een deur, die met de Mystic Key opengaat. Van één der amazones krijg je weer een Mystic Key, die je in het slot steekt. Druk op de knop links van het hek om het te openen en bevrijd Lyle. Open de geheime nis en pak de Amber Ring. Leg deze ring in de nis vlakbij de ingang, versla Jana en pak haar Mystic Key. Pak de amberen ring uit de nis en draag hem. Ga naar de oostelijke trap. Ga naar boven en pak de Mystic Key. Ga weer naar beneden en de westelijke trap op.

Level 2: Open de deur links met de zilverkleurige Mystic Key. In het noorden in de Dark Room: sluit eerst de buitendeur, druk op de knop en pak de Mystic Key uit de nis. De deur eronder kun je openen met een Lockpick: de Pit Room! Spring in een gat en je landt op level 1. Druk op de knop in de muur. (Ga eventueel terug naar Yvel City om spullen te verkopen).

Level 1: Om je inventory wat te ontlasten kun je de noordelijke deur openen met de zilverkleurige Mystic Key. Leg de ingrediënten voor het elixer in deze kamer, maar NIET bij het altaar, anders ben je ze kwijt! Ga de westelijke trap op naar:

Level 2: Ga weer naar de Pit Room. Dan N, O, O, N, N, W, W. Pak de Mystic Key en druk op de knop in de muur (W). Nu O, O, Z, Z, W, Z, Z. Druk op de knop (Z). Gebruik de Mystic Key op de deur (W). Ga voorzichtig naar de geheime muur en erdoor. Op de lange muur zijn 4 hendels. De eerste drie kunnen mogelijk de vuurspuwende kippen uitschakelen. De vierde zet het vuurballenkanon aan. In een zijkamer vind je de Helm Prentiss. Ga naar de Fireball Room. Ga naar de nis (NW) en pak de Mystic Key. Gebruik deze op de zuidelijke deur en ga de trap op naar:

Level 3: De geesten zijn moeilijk te verslaan, maar het is niet onmogelijk. (Het best raak je ze met de Emerald Blades) Loop rechtdoor, druk op de knop in de vloer en pak de Mystic Key. Open de kist met lockpicks. Druk op de knop in de middenwand, open de noordelijke deur en ga door de geheime muur. Open de kist, ga naar het gat en spring erin naar:

Level 2: Versla de Minotaur en open met zijn hoorn de deur. Ga de trap op naar:

Level 3: Ga terug naar de valkuil en sluit deze door op de knop te drukken én door te schieten of iets te gooien op de knop achter de kuil. Ga door de geheime muur, open de kist en zorg dat je de Blue Mystic Key krijgt. Gebruik de bruine Mystic Key op de deur in het NW en pak de Ivory Key uit de nis. Via een drukplaat kun je door een geheime muur, waar je nog wat voorraden vindt. Ga via level 2 terug naar:

Level 1: In het westen is nog een deur, die met de Ivory Key geopend kan worden. Ga de trap af naar:

The Basement: Plaats elk van de 4 bewegende voorwerpen in de 4 nissen rond de middenkolom: 3 in de binnenmuren, 1 in een buitenmuur. Open de deur met de Blue Mystic Key en je krijgt van de oude dame The Crucible of Faith. Haal de spullen uit de nis, voordat je weer naar boven gaat. Gebruik de Wand of Death pas bij je laatste confrontatie met Scotia.

Level 1: Ga naar het Altar de Blanca. Plaats daarop het Crucible of Faith en vul dit met de 4 ingrediënten voor het elixer. Stop het Crucible in je inventory. (Als je nog naar level 3 terug wilt, kun je nu de deur met "You have no faith" in. Je kunt daar slechts 1 van de kisten openmaken).

YVEL CITY: Breng een bezoek aan de Council en ga terug naar het Opinwood. Geef "Leave" als je "Dawn" tegenkomt. Ga de Urbish Mines in en dan naar de plaats waar Dawn's wagen stond. Keer terug naar Yvel City. Ga opnieuw naar de Council, zoek daarna een nis uit, waar je slechts van 1 kant aangevallen kunt worden en verdedig je totdat het sein van terugtrekking is gegeven. Ga terug naar de Council, lees het briefje en ga naar Bruno's Inn. Druk op de knop in de muur (N) en de grot in.

CATWALK CAVES:

Level 1: Ga naar links en naar boven. Dood Mylek, pak Geron's sleutel en de Dark Gauntlet. Zet het beeldje op het voetstuk en de muur (O) gaat open. Plaats de handschoen in de muur (W). Loop door tot je in de muren (N) en (W) handafdrukken ziet. Open deze met de handschoen. Ga W; d.m.v. de knoppen aan de muren kom je langs de eerste valkuilen. Activeer de teleports door gewichten te gebruiken en de drukplaat (N) in en uit te drukken (bij mij lukte dat door er zijwaarts op en af te springen en vervolgens de teleport in te duiken). Ga door het hek (N) en dan ZO. Open de kist en je vindt de Mist of Doom scroll en een gele sleutel. Om de Replicator te activeren moet je een Spark Creature aan het eind van elke gang zetten. Aardig, maar verder onbelangrijk. Ga terug naar de plaats met de 2 handafdrukken (als je niet meer door de muur kunt: helemaal langs het noorden en oosten lopen. Via een geheime doorgang kom je dan weer bij het begin uit) en ga N. Via een heleboel doorgangetjes en draaischijven krijg je in het ZO van een verslagen Dark Army Warrior een blauwe sleutel, waarmee je een kist opent. Hierin zit o.a. een Small Key. Ga terug naar de ingang (vlakbij is een geheime doorgang) en doe de gele sleutel in het linker slot en de kleine sleutel in het rechter. Je ontmoet de Knowles en de Xeobs. Je zult een keus moeten maken: meer magie bij de Knowles of meer vechtkunst bij de Xeobs.

CASTLE CIMMERIA - DUNGEON: Verken het hele gebied. Met de Copper Key kun je naar de Knowles of met de Gold Key naar de Xeobs. Er zijn kisten, waarvan er een met een diamant belangrijk is. Helemaal bovenaan in een geheime nis vind je de 4e sleutel. Versla alle Knowles of Xeobs, waarna je een sleutel voor het kasteel krijgt en een Vaelan's Cube.

Level 1: De spookridders kun je alleen raken met de Emerald Blades. Houd rechts aan vanaf de ingang en je vindt Dawn in een glazen bol. (Om de deur te openen, eerst de andere deur achter je dichtdoen). Breek de bol met de diamant. Rechts naast deze ruimte ligt een Small Key. In het NW ligt in een nis een Cobra Figurine. Je moet in het gat springen. Ga de trap op naar level 1 en ga richting NW. Ongeveer in het midden van het level druk je op een knop en verschijnt er een teleport, die leidt naar het zuidelijke deel van level 1. Loop door naar het westen en je automap verdwijnt. Ontwijk de valkuilen en verzwaar de drukplaten. Je moet hier een Dragon Figurine (in een nis in het zuiden) pakken en vlakbij door de zuidelijke geheime muur naar de trap naar level 2 gaan. Vertrouw op je kompas: laat het rustig uitdraaien.

Level 2: Wees voorzichtig met nissen: bij sommige raak je wat kwijt als je er iets inlegt. Je moet hier een Unicorn Figurine vinden. Dit zit in een nis in het ZO van het level. Om het slot naast de deur open te krijgen moet je iemand gebruiken met minstens Rogue skill 4. Om dit eventueel op te voeren, kun je "droogschieten" met bijvoorbeeld de kruisboog Valkyrie. Loop door naar het noorden. Helemaal in het NW vind je in een nis een Adder Key. Hiermee open je de deur naast de gang met de 2 drukplaten, waar een kist staat. Ga richting westen en dan zuid, totdat je in een nis de Noir Key vindt. Ga hiermee terug via N en O naar de deur, die je niet open kon krijgen. Druk in de kamer op de knop en je wordt geteleporteerd. Ga de trap op naar:

Level 3: Verken dit gebied zoveel mogelijk en let niet op moeilijke deuren en kisten. Voorlopig moet alles in kaart gebracht worden, inclusief de gedeeltes met valkuilen en daar waar constant op je geschoten wordt. Loop behendig om de gebouwen heen en ontwijk de valkuilen! In het ZO staat op een muurplaat: "The sum must be correct". Kijk op de automap. Als je ziet staan "1+1=3", verander je d.m.v. de knoppen de 3 in een 2. Ga terug naar de muurplaat en pak het Humanoid Figurine. Doe iets in de nis, dat je niet meer nodig hebt en druk op beide knoppen. De muur gaat nu open. Spring in een gat terug naar level 2. Ga terug naar het midden van het westelijke deel en je komt in een gang met 2 drukknoppen. Blijf van de zuidelijke af en druk op de westelijke. Volg de gang oostwaarts, totdat je bij 2 Pits komt. Schiet of gooi iets naar de knop achter de ene en loop over de illusionaire valkuil naar het zuiden. In de nis hier vind je de Carrion Key. Leg hiervoor iets in de plaats en ga naar de kamer, waar King Richard ligt. Plaats de 4 figuurtjes als volgt: Humanoid rechts voor, Cobra links voor, Dragon rechts achter, Unicorn links achter. Zet nu op alle hoeken van de kist een gele piramide sleutel en dien de koning het elixer toe. Geef hem een wapen. Ga terug naar:

Level 3: Je vindt een Gold Key en Oily Key voor kisten en een Death Key. Ga naar het ZW. Plaats de gevraagde voorwerpen in elke nis. Pak de Dull Key en verzamel je spullen. Open met de Dull Key de kist helemaal N op de kaart en pak de Silver Key. Ga naar de deur met 2 sloten. Open het linker slot met de Silver Key en het rechter met de Gold Key. Combineer de Ruby of Truth met de Shard of Truth in je inventory om The Whole Truth te verkrijgen. Klik deze op Scotia zodra ze ophoudt te praten (als ze eenmaal van gedaante is veranderd, is het te laat!) Rechtsklikken met het voorwerp op je character. Gebruik dan de Death Wand nog een paar keer op haar en eventueel nog wat wapens.

LANDS OF LORE 2 - Guardians of Destiny.

OPLOSSING EN TIPS

Algemene tip: je moet vaak wachten totdat Luther een bepaalde gedaante aanneemt. Gebruik die 'verloren' tijd om je magic op te voeren als Luther of als Lizard. Wachten tot het blauwe balkje vol is en 'heal' gebruiken, al ben je kerngezond. Hoe hoger je 'magic points', des te makkelijker heb je het in de latere hoofdstukken.

The Caves of the Draracle: Breek een stalagmiet van de groene rots en je hebt een wapen. Pluk bij het water wat Cave Aloë (helende plant). Ga west, kijk naar de wachters, volg de laatste en versla hem. Nu heb je een wapen en een harnas. Ga noord, bij het rotsblok verander je in het Beest (schuif het rotsblok opzij) of in de Hagedis (loop door het tunneltje). Ga verder noord en maak een doorgang door de pilaren te verschuiven (links erop klikken en muis ingedrukt houden). Rechts van het meer kun je je level 1 punt opvoeren door op de stalactieten te klikken en zo een wachter te laten verdrinken. In het midden van deze ruimte vind je "mana foil", waarmee je je magic points kunt aanvullen. Je kunt een pilaar "aanvallen" en zo verhinderen dat de wachters je volgen of de wachters verslaan. Rechts van de pilaren is een kamer met 4 uitgangen. In de kamer NW staan kratten en een hoge doorgang, waar je niet bij kunt zonder de kratten op elkaar te stapelen (oefening). Via de trap kom je in een verborgen ruimte met een paar gebroken wapens en een Orc schild. In de volgende kamer (NO) vind je een ex-Dark Army wezen, dat je herkent. Hij heeft een cadeau voor je, maar gaat dood voordat hij het kan geven. De deur naar de kamer ZO is op slot. Door de ketting ernaast "aan te vallen" gaat de deur open en vind je in de kamer erachter een Ancient Magic Stone (door deze rechts te klikken op Luther krijg je -tijdelijk-toegang tot 5e graads spreuken, behalve als Beast). Verlaat dit gebied en ga terug naar de ingestorte doorgang. De zwarte poelen zijn olie en als je hierop een "spark" spreuk loslaat, vatten ze vlam. Loop erlangs tot je een kamer bereikt met een groot lavameer in het midden. Vergeet niet alle Aloë te plukken, die je onderweg tegenkomt. Loop voorzichtig langs de rand van het meer en verder Noord.

Trek aan de hendel naast de brug, ga het wachtershuis binnen en pak de Light Crossbow, Pyro Pod en een Guardian Globe. Ga de brug over, open de deuren en loop door naar de Draracle.

The Halls of the Draracle: Door het hek en naar de tafel in de volgende kamer. Het skelet laat je met rust zolang jij niet aanvalt. Val wezens alleen aan als je punten wilt verzamelen. Pak de cadeaus van de Draracle. Je kunt nu de hendel aan de muur overhalen en naar de spiegel naar het zuidelijk continent gaan, maar er is iets veel interessanters dan de spullen op de tafel. Klik op het wandtapijt, dan op de muur erachter en ga door de geheime doorgang. Je bent nu in het Museum van de Draracle. Pak de Skeleton's Key van de muur aan het eind van de ingang. (Pas op voor de skeletten. Zij pakken voorwerpen van je af, die je uit het museum ontvreemdt). Gebruik de sleutel op de driekantige houders om een beschrijving van de tentoonstelling te krijgen. (Bewaar deze sleutel! Als je de kans krijgt). In het museum vind je o.a. het Long Sword Prism en de Axe of the Long Arm. Voor de bol met de klauw is een geheime opening. In de ruimte daar vind je scrolls (Heal, Spark en Summon). Door rechtsklikken met een scroll op je personage leer je de spreuk. In het Noorden is een ruimte ~~met een~~ hek, dat niet opengaat. Door "Spark" explodeert een van de kisten en je hebt een Dragon's Gem. In een donkere nis is een skelet bezig met stenen. Verplaats de stenen totdat links onder een steen uit de muur gehaald kan worden. In dit holletje bevindt zich een "Lightning Crystal". In het Oosten is een tentoonstelling over Tijdreizen. Open deze ruimte door een hendel over te halen achter het laatste schilderij in de galerij (N). Breek de zandloper ("aanvallen"), breek door de muur en spring door het gat. Ren door de gang, versla het laatste skelet, pak de 3 flesjes met "Dragon's Blood", open de deur en vraag de draak om een lift naar het zuidelijk continent.

Huline Forest: Dit is een groot bosgebied en het is nogal moeilijk je hier behoorlijk te oriënteren. Als je aankomt, sta je in een open stuk. Ten noorden word je benaderd door een groot kattenbeest met twee koppen. Soms valt het aan, een andere keer niet. Laat de dieren met rust en loop niet onder de spinnen door, want dan word je vergiftigd. De planten met lichtgroene blaadjes zijn Aloës, de blaadjes kun je plukken (helend). Van de bijenkorven kun je was pakken, maar wees niet te inhalig, want dan komen de bijen in actie. De Huline, die op wacht staat bij het dorp laat je niet binnen omdat Shalla en haar dochter vermist worden. Je zult dus moeten gaan zoeken. Richting west ontmoet je twee Huline vrouwen, die niet erg enthousiast zijn om je te ontmoeten. Blijf richting west gaan en zorg dat je tussen de twee rivieren blijft. Als je een dubbele brug over de noordelijke stroom ziet, weet je dat je dicht bij het huis van Kit'yara bent. Ga iets zuid, dan west. Kit'yara is wel blij je te zien en laat je zwaarden, Gargoyle bracers en een boog uitzoeken. Ze vertelt je over het Long Sword Firestorm, dat je mag hebben van haar als je haar een Power Orb brengt. Verder heeft ze het over The Monestary en de Wild Ones, die aan de overkant van de rivier Bane leven (ten oosten van het beginpunt).

Nadat je de hut hebt verlaten, ga je naar het zuiden en je komt weer twee vrouwen tegen. Na je gesprek met hen ga je naar het westen. Dit gebied staat vol met takken die weggebrand kunnen worden met een Spark spreuk (groeien ze niet meer aan) of weggekapt. Uiteindelijk kom je bij een meer, waar de ingang is van de Hive Caves. Hier moet je Shalla vinden.
Wie het woud nader onderzoekt, kan bij de waterval een tweede "Speaking Stone" vinden, waarmee je via videofilmpjes een beeld krijgt van de geschiedenis. (De eerste is in het museum te vinden met behulp van de "Skeleton's Key"). Volg de rivierbedding vanaf de waterval tot je niet verder kunt en je komt bij een altaar met nog een summon scroll en een recept. Als je ontkomen bent, steek dan de rivier nog even over (waar planten groeien is het ondiep) en pak de "Mind Clusters". Met deze stenen kun je een overzicht van de complete kaart oproepen, waarin de gedeeltes waar je nog niet geweest bent in wit aangegeven worden. De enige uitweg uit dit gebied is een tunneltje. Extra punten krijg je door een geiser te vernielen, waardoor een deel van de rivier droog komt te liggen. Een kleintje kan hier leuke spulletjes vinden, o.a. nog een speaking stone. Volg de droge bedding verder en ga naar de sluis. In het droge deel ligt een rotsblok. Sla hierop totdat er olie uitkomt.

Hive Caves: Kijk uit voor gifwolken, klippen, vallende rotsblokken en lava. Ga de grot in en loop door totdat je bij een ruimte komt waar een beestje loopt met twee hoofden. Dit is de Executioner. Dood hem en bekijk zijn nest (iets naar het noorden) met daarin een Plate Armor.
Richting west kom je bij een groot ravijn, richt je wapen naar het plafond, waardoor rommel naar beneden valt zodat je door kunt lopen. Ga dan naar links, dood de spin en ga verder noord. Hier vind je Shalla, die teruggaat naar het dorp als jij haar ervan overtuigd hebt dat de spin dood is. (Bug: soms is de vrouw er niet nadat je de spin hebt verslagen. Laad het spel dan nog een keer, want anders kom je het dorp niet in). Ga terug naar het ravijn en neem de andere doorgang. Spring van steen naar steen over de lava en je vindt in het noorden een kamer met een heleboel amber. Naar het westen ligt een ruimte met pilaren met daarin een enorm Orc zwaard. Pak dit en maak dat je wegkomt voordat de hele boel instort.

Huline Village: Nu Shalla is gered, mag je wel het dorp in. Start links van de ingang. In een steegje met kratten krijg je van een Huline het wachtwoord "aikman". Ga nu naar het zuiden en de cantina binnen, waar Bacatta zit. Hij vertelt je dat Dawn ook op het zuidelijk continent is om onderzoek te doen naar Oude Magie. Hij laat je gaan als je je woord geeft dat je terugkomt. Ga nu naar de magiër (ten noorden van de toegangspoort). Als je hem ondervraagt, zuigt hij alle magische energie uit je, maar laat je zijn voorwerpen pakken, waaronder een speaking stone. In ruil voor de Power Orb kan hij het gebroken zwaard uit het museum repareren. Er is een andere manier om aan het Firestorm zwaard te komen: breng eerst even een bezoek aan de koning, die totaal ongeïnteresseerd is. Ga verder west tot je bij een verlaten gebouw komt. Via het wachtwoord kom je bij het Dievengilde. De zakenman zal het Firestorm zwaard voor je halen, als je Kelsrick vermoordt. Je kunt hier nog wat poisonpaint pakken (op je wapens gebruiken om ze giftig te maken) en een sleutel. Dood Kelsrick, haal de hendel achter hem over en vermoord ook de koning, wat je 6 Ancient Magic Stones oplevert. Ga terug naar het gilde en haal het zwaard. Je kunt nu het dorp verlaten.

Door het vernietigen van de geiser is het peil van de watertoevoer naar het dorp gezakt. Nadat je Kelsrick hebt gedood, haal je de hendel over. Hierdoor gaat het mengsel van water en olie stromen. Haal je zwaard op bij het dievengilde en als je buiten staat via de geheime uitgang, gebruik je een spark spreuk op het stuk rots, dat nog boven het oliemengsel uitsteekt. Kaboom! Weer een hitpoint en magic point erbij! (Als je nog terug wilt naar het dorp om bijvoorbeeld het gebroken zwaard te laten repareren, kun je beter nog even wachten met de moordpartij, totdat je de Power Orb hebt).

Monestary: Ga vanaf het dorp naar het zuiden tot een rivier met roodachtig water. Niet over de brug gaan als Beast, want dan stort hij in. De broeder in de moestuin is pas interessant als je de Power Orb hebt. Hij laat je zien hoe je deze kunt gebruiken. Dawn is in de bibliotheek links. Zij zegt je naar Brother Julian te gaan (middelste deur). Van hem krijg je een fluit.

Hive Caves: Ga terug naar de caves (snelle route: een tunneltje ten westen van het klooster). Westelijk van de plaats waar je de spin hebt gedood zie je 4 runen op de muur. Maak hiervan een aantekening. Zorg dat je twee stukken was bij je hebt. Ga op de rand staan en gebruik de fluit, waardoor een lift omhoogkomt met 8 knoppen.
2e etage: klik op de 3 steenblokken en je vindt een verborgen helende fontein.
3e etage: dood de spin, kruip zijn nest in en je vindt 2 Lightning Crystals en een Net of Exile.
4e etage: hier is amber en een tunneltje naar de 6e etage.
5e etage: klik op de 3 blokken links en een doorgang verschijnt. Klim naar beneden waar een spin leeft. Onderweg vind je een los handje met een Ring of Regeneration.
6e etage: als je hier binnengaat, wordt het vertrek afgesloten. Klim naar boven totdat je bij een

ruimte komt. Rechts zijn 3 knoppen, klik hierop in de volgorde van de runen die je boven zag. (Links, links, rechts, boven). Je kunt nu verder naar boven, waar je de 3 blokken in de juiste holtes moet schuiven. Pak de Bow Shift en het Death Stroke Shield. In de holte in de hoek van de ruimte ligt Helin's ring en was.
7e etage: ren de kamer in en pak de scroll. Probeer de rollende ballen te vermijden en ga naar de 8e etage.
8e etage: Ga van hieraf naar de uitgang, die eruitziet alsof er olie op de vloer ligt. Niet op lopen, want dan explodeert de boel. Ga naar rechts en stop de fluit in de uitsparing, waarna een tegelpad ontstaat. Ga over de tegels en open de geheime deur, waardoor je de draaiende messen ontwijkt (je kunt ook even wachten tot ze weg zijn). Ga naar links en verstop je achter het steenblok links van je. Nadat het rotsblok is gevallen, ontsteek je het licht van de fakkel met "spark" en ga je het gat in. Je vindt hier een Ancient Magic Stone en de runen. Maak hiervan twee wasafdrukken. Ga naar buiten, waar je Dawn treft. Geef haar een afdruk van de runen en keer terug naar het klooster. Praat met Dawn in de bibliotheek en je krijgt een halsketting met een "Dampen" spreuk, waarmee de transformaties gereguleerd kunnen worden. Praat met Brother Julian, geef hem de andere kopie en je ontvangt van hem een Power Orb. In de tuin kun je deze aan de Broeder geven, die je vertelt hoe ermee om te gaan.
Via de deur links onder de bibliotheek, waar je een "explorer" ontmoet, kun je in The Monastery nog een "secret level" spelen. Ga door de deur voor je en je komt in een ruimte met kisten. Stapel deze op tegen de linker wand, sla de wand stuk en je komt in een oud gedeelte van het klooster, waar je aangevallen wordt door geesten. Je bent nu echter sterk genoeg om deze met het vuurzwaard makkelijk te verslaan. Het levert je een Prism spreuk op, een Plasm Staff en nog veel meer leuks, als het je lukt in de zijkamertjes te komen. Op het laatst is het nog even lastig om eruit te komen. Ga niet met de geesten vechten, want de blauwe bol blijft ze uitspugen. Maak zoveel mogelijk licht door de kisten (eerst openen) onder de geblindeerde ramen te zetten en ze dan te "sparken". Op een gegeven moment spat de bol uit elkaar en ben jij weer wat ervaringspunten rijker. Zorg dat je een kist onder het raam zet, dat geen tralies heeft, want daardoor kun je naar buiten springen.
Voor het geval je het vuurzwaard nog niet hebt, kun je het bij Kit'yara gaan kopen. En anders kun je ermee naar de magiër in het dorp om het gebroken zwaard te laten repareren (mits je nog geen slachting hebt aangericht). Ga naar het noorden, houd rechts aan naar de rivier Bane. Onderweg kom je Kit'yara tegen, die je het mes van haar zoon Daniël geeft. Ook ontmoet je Bacatta weer, die je over de brug helpt. Een leger spinnen vernielt daarna de brug. Geen weg terug meer.

Savage Jungle: Je ontmoet Daniel en The Wild Ones. Geef hem zijn mes en pak het weer op, als hij het laat vallen. Ga eerst zuidwaarts naar de Huline Temple en bekijk het filmpje. Ga naar het noorden en je komt bij het dorp van The Wild Ones. Geef het mes aan de wachter en hij laat je binnen. Geef het mes weer aan Daniel. Verken het dorp. Bij de kruidenvrouw kun je Ironwood Sap, Cave Aloes en Amber pakken. De leider geeft je de opdracht tot de stam toe te treden en een Silver Leaf te halen op het Dracoid Cemetary. Ten zuiden van het dorp is een diepe kuil, loop over de boomstam en spring voorzichtig naar beneden over de stenen (eerst saven, want je kunt hier vaak vallen). Beneden is de ingang naar de...

Dracoid Ruins: Dit is een groot en gevaarlijk gebied. Save vaak. Stenen figuren schieten vuurballen op je af en er zijn draakslangen. "Spark" de lantaarns om meer licht te krijgen en om doorgangen te openen. Ga naar het westen, over een brug en dan naar de Mage's Tower. Gebruik ook hier "spark" op de lantaarns om de krachtvelden op de trap uit te schakelen. Je vindt o.a. de Glass Globe Generator en de Bracers of the Dead (belangrijk). Via de Mage's Tower kom je via een spiegel in de Teleport Room, waar je terug naar The Savage Jungle kunt (eenmalig) en naar het Dracoid Cemetary. Van daaruit kun je terug naar de Dracoid Ruins, mits je eerst in de Teleport Room bent geweest.

Dracoid Cemetary: Er lopen hier nogal wat zombies rond, die je met rust laten. als je sterk genoeg bent, kun je ze in elkaar meppen om punten te krijgen. Pas op dat je ze niet voor een deur legt, die nog open moet (ja, hoor. Ik wel!) Bij de meeste deuren zie je een gezicht. een pijl geeft met welke kleur de deur opengaat: wit, geel of blauw. Hiervoor moet je Glass Globes verzamelen. Het laatste gebouw links noord is niet gesloten en je vindt hier zo'n glazen bol en een Bezel ring. Ga met deze bol naar de Mage's Tower en maak hem wit in de klauw. Terug naar het kerkhof, ga west, dan noord. Het tweede gebouw (vanaf de muur) naar het noorden gaat open met de witte bol. Haal rechts van de ingang de hendel over en de deur in het gebouw aan de overkant gaat open. Pak de glazen bol op de vloer en klik op het vat bij de ingang (save eerst, want hier zit de bug dat het vat soms niet reageert; als dat het geval is opnieuw inladen). Duw tegen het vat door ertegenaan te lopen en het rolt naar de andere kant. Gebruik Dragon's Blood (in de olie gooien) of een "spark" (op veilige afstand). Ga de catacomben in en laad beide bollen blauw in de klauw (naar het noorden). Verlaat de catacomben door over een paar hekken te springen naar de lagere gedeeltes en ga de trap op naar een gebouw in het z.o. van het kerkhof. In het n.o. zijn de twee gebouwen, welke met de blauwe bollen geopend worden. In een ervan ligt de Crossbow Valkyrie (goed wapen) en in het andere is de geest van een Dracoid Priester. Zorg dat je de Bracers of the Dead bij je draagt. Hij zal je een Silver Leaf geven als je zijn lichaam vindt in de Ruins, het verbrandt en de as in de urn stopt, die hij je meegeeft. De as met de urn moet je naar hem terugbrengen. Verken de andere cryptes met de gele bollen (generator n.w. van de trap van het gebouw waar je uitkwam met de blauwe bollen en zorg dat je op het laatst nog 3 bollen over hebt. Ga terug naar de Dracoid Ruins.

Dracoid Ruins: Om de as te vinden zul je het grootste deel van dit gebied moeten onderzoeken. In het noorden is een rivier. Iets ten zuiden hiervan liggen twee belangrijke gebouwen: in een ervan staat een standbeeld van Belial; het andere lijkt een woonhuis met twee verdiepingen. Neem de trap naar de bovenverdieping, loop links naar het balkon en trap de balustrade plat. Loop over de richel, tot je bij de rivier bent. Ga over de noordelijke brug en volg het meer langs de rand. Je komt bij een ruimte met een altaar en een lichaam. Sleep het lichaam naar het altaar en steek de bollen aan. Stop de as in de urn en keer terug naar het kerkhof. Maak onderweg meteen een bol wit in de Mage's Tower. In de Dracoid Ruins zijn veel verborgen ruimtes, waar bruikbare spullen te vinden zijn, dus onderzoek alles op je gemak. Zolang het nog kan.....
Terug op het kerkhof breng je de as naar de priester. Pak de Ankh en ga naar de deur in het z.o. van het kerkhof. Doe de Ankh in het slot. Klik op de voetstukken en stop de bollen in de laadjes (juiste kleur). Gebruik de Ankh weer om de nu geopende deur verder te openen. Hier ontmoet je weer een Dracoid geest, die wil dat je Belial's standbeeld tot leven wekt om een Reuzenworm te doden. Pak zijn lijk uit de doodskist en ga terug naar de Ruins.
Ga naar het standbeeld. Voordat je hier iets doet, moet je zeker weten dat alles in het noorden en westen onderzocht is, omdat later alles onder water komt te staan. Stop het lijk in de urn links van het standbeeld. Volg het standbeeld naar de worm. SAVE! Van het volgende stuk zijn sommige mensen helemaal panisch geworden, maar als je rustig blijft, valt het allemaal best mee. Je moet wel snel handelen, want het water stijgt. Ga rechts naar de ruimte met de tempel. Spring op de linker tafel bij de waterval. Blijf op de tafel staan tot je vlakbij het plafond bent. Spring in de opening in de muur links van het hoogste punt van de waterval. Ren het gangetje door, naar boven tot je een houten vlot vindt. Duw het vlot over de rand, stap erop en wacht. Dan volgt een animatie en je bent terug in de...

Savage Jungle: Hier ontmoet je Dawn weer. Ze heeft het over de Huline Temple. Geef haar de Bracers of the Dead (heb je niet meer nodig) en ze geeft jou de Human Spell en een Speaking Stone. Ga terug naar het kerkhof via de jungle (onderweg kun je Bacatta tegenkomen, die vastzit in een val. Snij hem gewoon los). Ga naar de crypte met de oude Dracoid en de mandrakes op het kerkhof veranderen in Silver Leaves. Neem er een paar mee en pak ook de Mist of Doom scroll. Bij de Wild Ones geef je de Silver leaf aan de leider en de inwijding volgt. Je krijgt een drankje om tegen de Lharkon te gebruiken en een Lizard Spell. Mix het drankje met een Silver Leaf om Lharkon Vapours te maken. Ga naar het oosten naar de rivier. Je kunt de boom met de lange tak gebruiken om over de afgrond te springen of een boom omduwen en eroverheen lopen. Klik de vapours op de Lharkon (vechten heeft geen zin). Loop erlangs.

Claw Mountains: Praat weer met Dawn en ga naar het noorden. In het "apendorp" vind je in een hut de Bracers of Valor. Rond het dorpje liggen tar crystals. Ga terug en over het bruggetje. Bij de slapende ijskat is een tunneltje, waar de kristallen bol aangestoken moet worden. Er verschijnt een gebouwtje midden in het meer. Via de ijsschotsen kun je erbij komen en de Great Axe Blizzard pakken. Ga verder tot je bij een open plek komt. De boel stort in en je kunt alleen via een trap naar beneden. Aan de overkant van de rivier is een ingestorte doorgang. Met een 4e rangs spark blaas je deze op en gaat als lizard naar binnen. Ga vlakbij het figuur staan met de boog, "spark" en pak de boog snel op voordat hij in het water verdwijnt. Dit is de Great Bow Shard en deze moet je (samen met de Valkyrie Crossbow -alleen vuur- of Crossbow Myriad -3x vuur, 3x lichtning) bij je houden. In de rivier zie je een ijsschots. Spring hierop en je komt uiteindelijk bij een grotje met een Greater Bezel Ring en een recept voor Acid. Spring terug, weer naar de oever en naar boven via de trap. Ga verder noord en je ziet Kenneth's lijk. Onderzoek zijn lichaam en je vindt een portretje van zijn vriendin. Smijt dit stuk tegen een muur en je hebt Kenneth's Charm (bruikbaar!) Kijk naar beneden en je ziet ijstrappen. Spring voorzichtig totdat je over kunt steken en loop de gang door, waar je Bacatta weer ontmoet. Dawn zit gevangen in de Citadel en je moet haar redden.

The Citadel: De Ruloi zijn zeer agressief en je moet ze allemaal doden, dus vaak saven en veel rusten om je magic op te voeren. De deur rechts in de tweede kamer gaat naar de Egg Chamber. Vernietig alle eieren (anders blijven de Ruloi zich vernieuwen) en schiet het licht uit. Dan vind je de Crossbow Myriad, een hellebaard en het Coward Shield (maakt je onzichtbaar). De andere deur gaat naar een gang met een lift. Klik op de bol en versla alle Ruloi (makkelijker gezegd dan gedaan). Je kunt hier allerlei bestanddelen voor de alchimie vinden en Lightning en Fire Crystals. Bevrijd de vrouwen in een van de zijkamers door het schild stuk te slaan en de hendel over te halen (als ze eruit komen, betekent het dat alle Ruloi dood zijn). Ergens zie je een paarse trap. Klim

helemaal omhoog en ga de paarse brug over (snel). Als je beneden niet op alle bollen hebt geklikt is er geen doorgang. Zo ja, dan volgt een gevecht met een Belial kloon. Als hij verslagen is kun je de Dreamstone pakken. Als je het Great Sword Firestorm e/o het gerepareerde zwaard van Thohand bij je hebt, laat de Dreamstone dan nog even in de klauw zitten. Leg deze wapens op het lege voetstuk en je krijgt een Great Sword of Thohand en een Great Sword Dark Storm -beide zeer machtige wapens met magische eigenschappen-. Vergeet de Dreamstone niet mee te nemen, ga door de teleport en bevrijd Dawn. Verlaat de Citadel. Ga terug naar de Savage Jungle via de ijsschotsen of door weer terug te springen naar de overkant met de ijstrappen. Ga naar de Huline Temple en open deze met de Dreamstone.

Huline Temple: Loop langs het lijk naar de volgende kamer. Daar staat een altaar met twee schalen erop. BUG!!!!! Niet op de linker schaal klikken! Leg er een aloë op en leg een Poison Paint (mix van Venom Sacs en Lamplight Eggs) in de rechter schaal. Het platform achter je komt naar boven. Sleep hier het lijk naartoe en plaats het erop. Klik op het lichaam en met een bliksemschicht verdwijnt het. Ga oostwaarts naar de kapel. Achter het altaar liggen aloë en poison paint. Loop door en pak het groene kristal uit het paaltje bij de fontein. (Je kunt met dit kristal even teruggaan naar de Huline Jungle, waar ten westen van het dorp een hut staat met een platform waar je naar toe kon door de 5 toortsen aan te steken. Het kristal opent de deur en je vindt hier Kieran's Circlet, the Dagger of the Empty Hand, een Lizard Seal en nog wat ander spul.)

Als je het kristal gepakt hebt, kun je de pilaren die het plafond steunen "aanvallen". Dit houdt de spinnen tegen. Ga terug naar de ingang, klik op het wandtapijt links van het altaar, neem de tweede doorgang links en dan zuid naar een ronde ruimte met een fontein. Druk op de knop aan de muur bij de ingang en er gaat een aloëstruik groeien. Terug richting noorden zijn barakken en een keuken. Als je hier komt, breekt er een spin door de muur. Loop achter de spinnen aan naar de volgende ruimte. Er zijn veel spinnen en je kunt ze niet allemaal doden, omdat ze regenereren. In de eerste ruimte staan drie doodskisten rechts. Pak de fluit uit een van deze kisten. Ga door de gang tegenover de kisten en de doorgang links. Om de hoek staat een tafel met het lijk van boven. Klik op de knop naast de tafel en de machine vermaalt het lichaam. Loop om het apparaat heen en duw de doos naar de volgende machine. Loop daar weer omheen en pak het beeldje. Keer terug naar de ingang, naar het oosten en klik bij het andere altaar links op de muur. Druk links de knop in de muur in en loop terug richting ingang. Rechts is nu een doorgang vrijgekomen. Ga daarin. Er is 1 lege nis, waar je het beeldje in moet plaatsen. Een tweede kristal komt naar boven. Pak dit.

Terug naar de ingang, west, 1e afslag links. Hier staan twee grote schalen, waar de 2 kristallen in geplaatst worden. De muur gaat open. Ga naar de volgende ruimte en plaats de Dreamstone in het paaltje. Klim de wenteltrap omhoog. (Voordat je dit doet, kun je nog wat "secrets" onderzoeken. In de slaapkamer ligt een Ancient Stone -achter het bed- en Coco's Cap, waar je van in slaap valt. Verder geen interessante dingen.

In de volgende ruimte zijn 3 doorgangen naar 3 behendigheidsproeven, waar je 3 beeldjes moet verzamelen. Met deze 3 "idols" loop je verder naar achteren. Plaats de fluit in de uitsparing. Loop door en buk om onder de draaiende messen door te komen of pak de zij-ingang. Om de rollende steen te ontwijken kun je razendsnel de gang doorrennen en de twee knoppen indrukken. Comfortabeler is het als lizard plat tegen de muur te gaan staan en de bal voorbij laten rollen, dan over het richteltje erlangs te lopen. Zet de beeldjes in de houders. Loop verder door naar de brug, dood een paar vogels en leg ze op de brug totdat deze daalt. Versla de Belial kloon en ga naar de Hall of Voices. Gebruik de Dreamstone. (Controleer voordat je dit doet of je de vuuren ijswapens bij je hebt en een silver leaf. Eenmaal in de City of the Ancients is er geen weg terug!)

City of the Ancients: Hier moeten de 4 toren puzzels opgelost worden, waarvoor 4 ivoren schijfjes nodig zijn. Ga bij de fontein rechtsaf, naar het noorden. Na een bocht in de straat kun je een kamer in waar een bokaal op een voetstuk staat. Ten oosten hiervan is een ruimte met 3 fonteinen. Bevries deze met de Great Axe Blizzard, de Great Bow Shard, een ice seed uit de Claw Mountains of een spreuk. Duw het blok bij de ingang op de uitsparing in de vloer. Ga de trap af en doe hetzelfde in de volgende kamer. Het hek gaat omhoog. Spring op het blok en dan naar de verhoging. Zet eerst het blok tegen de verhoging om snel weg te kunnen komen. Loop de trap op, pak de chip van het standbeeld en ren terug naar de trap, want het plafond komt naar beneden (hèt moment om net in Beast te veranderen). Spring op het blok en maak dat je wegkomt. Ga naar het westen naar een andere kamer in het zuiden. Open de deuren en je ziet een standbeeld. Loop over de onzichtbare brug ernaartoe en pak de chip. Volg de hoofdstraat totdat je bij een grote ruimte komt met op en neer gaande muren. Vernietig de draaiende stenen schijf, de witte bol en de rode bol. Vanuit een eerder verborgen piramide zie je een vuurbal komen, die de deur van de noordelijke toren openblaast. Bij de deur ligt een Storm Crystal. Ga de trap op en duw het blok in de teleport. Plaats het blok in het gat. Klik op de achthoek en een toren verschijnt. Ga terug naar de stad door de teleport. Ga weer naar de fontein en dan zuidwaarts, rechtsaf. In het noorden van de straat is nog een zijkamer. Als je binnenkomt, is er een krachtveld. "Spark" de twee bollen en een geheime deur gaat open. Weer "Spark" op de bollen binnen en het krachtveld verdwijnt. Wanneer je de chip pakt, gaat het licht uit en de ruimte wordt gevuld met water. Ga direct naar het zuiden (gebruik het kompas) tot je bij een muur komt. Klik hierop en je komt weer buiten op straat.

In het ZO van het hoofdplein zie je in een kamer een fontein met de laatste chip. Bevries de fontein, breek het ijs en pak de chip. Ga terug naar de straat en neem de westelijke uitgang van het plein. Er is een zijkamer op de hoek waar de straat naar het zuiden afbuigt. Klik op de muur van het alkoof. Met de Skeleton's Key (uit het museum) kun je de deuren openmaken en -voorzichtig- alchimistische ingrediënten pakken.

In het zuiden van de straat is een kamer met 4 houders voor de ivoren chips. De deur van de zuidelijke toren gaat open. Herhaal de "raise de tower" ceremonie. Ga terug naar het hoofdplein en richting zuiden. In de hal staat een fontein bovenaan een trap. Bevries de waterbal erboven. Hierdoor gaat water vloeien in de fontein en de kanalen beneden stromen vol. Ga oost vanaf het hoofdplein. Nadat je de hoek oostwaarts bent omgegaan, is er een zijkamer rechts met een klein voetstuk. Als je nadert gaan er 6 nissen open met 3 paren items: fire crystal & ice seed, Ancient Stone & Ring of Regeneration, lightning crystal & stone cube. Als je een van de items van een paar op het kleine platform plaatst, verschijnt het andere op het grote platform. Verder naar het zuiden in de toren zit in de westelijke muur een deur. Spring in deze kamer over het kanaal, neem de trap naar het zuiden en pak wat van de Black Lichids. Ga terug en door de gele deuren tot je bij de standbeeld van Belial komt bij een fontein met olie. Steek de fontein aan met "spark" en pak de Dark Bow. De deur naar de toren is open door de explosie, dus weer een ronde "Raise the Tower". Naar het noorden: in de 4e toren klik je op de achthoek, plaats je een Silver leaf in de piramide en klik je op de zandloper. (Je kunt hier meer planten laten groeien). Voor de laatste keer: "Raise the Tower". Ga naar het centrum van de stad en betreed het gebouw. De teleport brengt je naar het echte gebouw. Hier wacht weer een Belial kloon op je. Als je hem hebt gedood loop je door de kamer. Er is weer een krachtveld, waar je doorheen moet lopen: de Mantle of the Ancients. Als je dit hebt, gaat je Magic met 2 punten omhoog en al je spreuken op level 5. Ga terug naar de stad en richting zuidoost. Voordat je naar het zuiden gaat, is er een kamer in het noorden. Open alle deuren links en rechts en schiet de bollen aan. Ga dan door de deur, schuif het gordijn opzij en naar de volgende kamer. Val de draak aan tot hij bloedt en loop door de deur, die dan opent. Door de gang en via de teleport naar:

Subterranean Caverns: Hou zuid en west aan tot je in een ruimte komt met een soort broedkamer. Achterin deze ruimte is een doorgang in de muur. Hak je weg door de vleeskwabben. Klik op de linker doorgang. Dan "F" om een doorgang te openen. Klik op de tentakel rechts, wacht even tot er een spin komt om deze te repareren. Dan komt er een uitgang vrij aan de linkerkant. Hak nog wat meer vlees weg en dan het laboratorium in.

Belial's Laboratory: Bacatta geeft je de Horn of Belial (het enige wapen dat Belial kan doden). Ga de gang door tot een kamer met bloed in het midden. Verander in Lizard, spring in het water en val de tralies aan die de doorstroming van de fontein belemmeren. Ren erdoor, naar links, maar stop voordat je bij de groene tunnel bent. Word weer Luther. Je ziet 3 hendels aan de overkant van de rivier links. Schiet hierop met je boog en ze gaan naar boven. Een dam sluit de rivier af. Spring erin, zwem naar de overkant en trek weer aan de hendels om de dam in werking te stellen en het slijmniveau te laten dalen. De volgende kamer komt nu leeg, zodat je daar doorheen kunt rennen (op volle snelheid, anders verdrink je). Om de hoek is een deur. Open deze en loop verder door de gangen richting noorden. Bij de kamer zonder vloer trek je aan de hendel op de muur om de brug te laten zakken. Als je aan het eind van de gang bent, spring je van de rand en je gaat stroomafwaarts. Ga door de deur, door de gang naar de tweede deur rechts. Ga hierdoor. Dit is de "Summoning Room". Hier staan 4 doorschijnende schedels. Spreek hierop een Mist of Doom spreuk (level 1) op uit en ze gaan naar het midden van de kamer. Daarna wordt een lagere demon opgeroepen. Dood deze en pak de Ancients Stones. Sleep het lichaam naar de andere kamer langs de bloedfonteinen en op het zilveren plaat onder de doodskop. Nu opent de muur, spring door de opening en neem de lift naar beneden. Je ontmoet Dawn, die je opdraagt naar de kraamkamer te gaan en Belial te doden.

Birthing Chamber: Gebruik de Curse Control Spreuk level 5, dood de demonen en pak hun Ancients Stones. Volg Belial ("vecht" met de deur totdat hij stuk is), loop door, schiet de blauwe generators in het plafond kapot, loop naar de overkant en dood weer wat demons. Dood in de volgende kamer de gedaante van Scotia. Dan kom je de rode en witte bol weer tegen uit een van de Toren puzzels, die je met de juiste wapens moet vernietigen en de draaiende houten schijf: idem dito. Nu heeft Belial nog een gedaante voor je in petto: de Draracle. Nadat je met hem afgerekend hebt, hak je de deur aan flarden, je rent door de gang en beukt nog een deur in. En nu krijg je met Belial zelf te maken (denk aan de hoorn!)

THE END!

Jocelyn.

Leisure Suit Larry 7: Love for sale. Oplossing

Hopeloos. Hij blijft het proberen. Moet dit nou weer. Dat zijn de eerste gedachten bij het opstarten van Larry 7. Toch blijft iedere keer dat Larry langskomt een verrassing. Het spel begint waar Larry 6 is gestopt.

Ken je Shamara nog? Larry heeft de nacht van zijn leven gehad en is nog steeds bezig met datgeen wat hij het liefste doet. Dan blijkt dat ook hier de regels van LSL gelden. Je wordt altijd belazerd.

Neem van het kastje links de vice grips en van het kastje rechts de haarkit. Open de haarkit en haal de speld eruit. Buig met de grips de speld krom en gebruik deze op de handboeien. Eindelijk verlost kom je het volgende probleem tegen. Het raam wil niet wijken. Kies other en type BREAK. Gelukkig heeft de brandweer een net gespannen dus kan je springen. Gaat niet helemaal zoals het moet maar toch... je bent beneden. Tijd voor een vakantie op een bootje.

Na kennismaking met de kapitein en wat matrozen (waarom zie ik de matrozen niet meer terug in het spel) kom je terecht bij purser Peter. Hij vertelt je dat er een probleem is met je kamer (niks nieuws) en geeft je ter vervanging kamer nul. Praat met Peter en ga dan helemaal naar rechts. Je komt in een kamer waar een beeldhouwer bezig is met een beeld gemaakt van dobbelstenen. Bekijk de rechtervoet en pak twee dobbelstenen. De eerste ramp is je overkomen. Ga terug naar links en weer naar rechts. De beeldhouwer is verdwenen en je kan de steiger op. Boven pak je de schroevendraaier. Ga terug naar links en neem de ingang van de bibliotheek. Bekijk alle boeken en probeer ze mee te nemen. Ga dan verder naar achter en praat met Victoria Principles. Kies dan other en vraag naar een boek. Victoria kijkt in de computer en je kunt de fles met lijm van haar bureau pakken. Ga naar je hut en pak daar het toiletpapier en de spuitbus. Ga nu naar de Proud lil saloon en ontvang je scorekaart. Je moet wat spelletjes doen om de kapitein te versieren.

Laten we eens gaan spelen in het casino. Ga naar de eetzaal en eet wat bonen. Nu je hier toch bent praat je tweemaal met de Chinees achter de tafel. Je kan dan het mes meenemen en de rode hittelamp boven het varken. Ga nu naar het casino en neem plaats naast de dobbeltafel. Bekijk jezelf en druk op fart. Iedereen maakt dat hij wegkomt en je hebt het rijk alleen. Klik play op de dobbeltafel en je krijgt twee dobbelstenen. Gebruik in je inventory het toiletpapier op de dobbelstenen die je uit het beeld hebt gehaald en speel daarmee verder. Je haalt een topscore en krijgt bezoek van een dame. Dewni Moore nodigt je uit voor een spelletje stripdobbelen. Je volgt haar naar haar kamer en wint het spel. Lukt het niet, druk dan op ctrl-c dan kun je haar stenen zien. Je eerste beurt van de avond heb je binnen. Als je terug bent in je hut ga je nog even naar cabine 510 en pak je het buisje met poeder van de tafel. Ga dan naar het zwembad en praat met Drew Barrimoor. Als je vindt dat je niet genoeg te zien krijgt, kijk dan eens naar het palmblad en kies other. Type nu push en geniet van een beter uitzicht. Je krijgt het boek van Drew. Krijg je het niet, ga dan later nog eens terug. Bekijk het magazine op de tafel en lees het artikel over de twee Juggs.

Ga naar de Seamans Lounge en praat met Johnson. Vraag hem een Gigantic Erection. Als hij die haalt ga je terug en naar binnen. Verwissel de spuitbus deodorant met de spuitbus siliconen spray en druk op de rode knop. Ga dan weer naar buiten. Ga het bovendek op en pak de lamp uit de houder. Plaats de heatlamp in de houder. Ga nu naar buiten en weer terug en je ziet de Juggs. Speel voor vrijwilliger en onderga een partijtje double heat. Je belandt weer in je hut. Ga terug naar de Lounge en pak van het bovendek de riem met de lampjes en de remote-control control. Ga nu naar de ruimte met de dobbelsteenbeelden, ga naar boven en draai de riem met de lampjes om de pin in het plafond. Ga nu naar het horseshoedek. Gebruik de remote op de horseshoestake en doe je scorekaart in het achterwerk van het paard. Speel een spelletje horseshoe en zie hoe je met wat vals spel een eind komt. Vergeet niet je kaart mee te nemen. Tijd voor weer wat seks.

Ga naar de bieb. In je inventory verwijder je de kaft van het boek dat je te leen hebt van Drew. Praat met Victoria en vraag naar een boek. Als ze in de computer kijkt pak je het boek van de stapel en plaats je in je inventory de kaft om het boek. Ga de bieb uit en weer terug. Surprise!

Praat weer met Victoria en ontvang je volgende beurt. Hoezo saai in de bieb? Ga nu naar de Sexual prowess competition. Gebruik je scorekaart en haal een score van wel twee. Dat moet beter. Druk op de knop en ga weer terug naar de bieb. Praat met Victoria en zij zal je laten zien hoe het wel moet. Weer een topscore.

Ga naar de telefoon tegenover de purser en gebruik deze een aantal keren tot je hetzelfde krijgt. Ga nu naar employees only en ga naar binnen. Lukt niet zeg je. Probeer other en type push. De deur was al open. Pak de tube van de aanrecht en de kabel van de muur. Probeer een kluisje te openen. Geen code dus helaas. Ga naar het promenadedek en praat met Peggy. Pak uit de boom een kumquat. Ga weer naar de kluisjes en bekijk ze. Nog niets dus weer terug naar Peggy. Zij geeft je de code 38-24-36. Open een kluisje en praat met Xqwzts. Vraag nogmaals naar de foto's en koop er een paar. Praat weer met Peggy en daarna met Xqwzts. Hij wil een paspoort. Gebruik in je inventory de musculage op de foto en de foto op je id-kaart. Praat met Peter en gebruik de telefoon tegenover de desk. Geef je foto id. aan Peter en breng dan je paspoort naar Xqwzts. Pak, als hij verdwijnt, de sleutel van het rek en gebruik je schroevendraaier op het luik linksboven. Je komt nu in een donkere ruimte. Klik op jezelf en klik undress.

Terug in je hut heb je bezoek van een dame in het zwart. Zij vraagt je de oude man in de rolstoel te vermoorden. Ze geeft alvast een voorproefje van wat je beloning is. Raap de zakdoek op en ga naar de aft hold. Open het deurtje en gebruik er de deodorant. Ga nu naar de bowling en gebruik in je inventory de kz op de zakdoek. Gebruik je score kaart op de walrus en de zakdoek op de bowlingbal. Weer een highscore.

Ga naar de keuken en pak de pot, het zout en de vis in het papier. Lees het papier. Ga naar de lounge en vraag aan Johnson de limejuice. Ga naar de lower aft en gebruik de pot op de bevers. Ga naar de forward hold en pak de suitcase. Ga naar Drew. Ze gaat met je mee en neemt een douche. Ga ondertussen naar het promenadedek en open de kast met de brandslang. Pak de brandslang en ga terug naar je hut. Bevestig de slang aan de waterpijp en spoel het toilet door. Drew gaat ervandoor. Pak wat vet uit de douche en ga naar de keuken. Gebruik het vet op de Cybercheese 2000. Je krijgt nu beavercheese. Gebruik hierop de kumquat en je bakt een taart.

Gebruik hierop het orgasmepoeder en breng de taart naar de jury van de cook-off-competition. Weer een highscore.

Ga naar de heaving ho en loop naar de kamer bovenin. Bekijk de stoel links voor en raap het papier op van de grond. Lees de polis. Ga nu naar de brug en open met je schroevendraaier de elektrakast. Gebruik de jumper wire en klim naar boven. Wacht op de announcer en snij dan met je mes een stuk zeil weg. Koffietijd!

Als de koffie op is en je weer recht staat ga je naar rechts en bekijk je de scorelijst aan de muur.

Klop op de deur en zie een bekend gezicht. Ga naar de ballroom en praat met Jamie Lee Coitus. Doe een stap terug en klik op jezelf. Kies other en type dream. Geintje. Geef Jamie het stukje polyester. Deze keer geen beurt maar wacht eens.... Ga terug naar de Ballroom en zie dat Jamie vertrokken is. Ga door de stagedoor en Frietsaus. Vreemd. Vanuit je hut ga je naar de Best dress competition. Unzip de gulp en scan jezelf. Weer een highscore.

Je kaart is nu vol en je kunt naar de kapitein. Ga naar haar hut, klop aan en zie hoe je voorganger wordt afgevoerd. Ga het paradijs binnen en maak kennis met een andere kapitein Thygh. Praat met haar. Ze weigert en wil haar eigen schip. Geen probleem voor Larry. Ga naar Peggy en praat over de kapitein. Ga naar Peter en vraag naar Annette Boning. Gebruik twee keer de telefoon en vraag dan Peter naar je account. Als hij wegloopt bekijk je zijn telefoon en druk je op de rode knop. Via de map kan je nu naar de suite van de eigenaar. Open de glazen deur en ga naar binnen. Klim in bed en verras jezelf. Weer je kleren kwijt en een moord op je geweten. Ga terug naar de suite en bel aan. Praat met Annette en geef haar dan de polis. Zij geeft je er een half biljoen aandelen van de rederij voor terug. Je bent nu de bezitter van het grootste deel van het schip. Breng de aandelen naar de kapitein en het einde is bereikt.

Deze oplossing geeft je 967 van de 1000 punten. Ik heb ook maar 31 van de 32 dildo's gevonden, dus er is meer om te ontdekken. Als je de eindtro volgt, weet je dat het wachten is op Larry Explores Uranus (Larry 8).

Peter Geurts & Fred Boot

LIGHTHOUSE:

Vergeet niet overal op te klikken voor de zekerheid. Niet alles staat vernoemd, alleen datgene nodig om verder te geraken. Dit is een mogelijke oplossing, het kan ook anders. Zeker als het gaat om de finale. The Dark Being noemen we voor het gemak Griezel.

Begin: Luister naar de boodschappen op de telefoonbeantwoorder. Verschuif de stoel, open de la en lees het dagboek. Open het kistje en pak de aansteker (deze kan open en dicht, draai aan het wieltje, dan heb je vuur). Draai naar links, pak de paraplu (deze kan open en dicht, dichtlaten!) en de tas. Open de lade, verschuif tweemaal de voorwerpen en pak de autosleutels. Draai tweemaal rechts en zie hoe de bliksem inslaat, open de deur en gebruik de autosleutels op de auto. Vertrek naar de vuurtoren.
Vuurtoren buiten: Draai om en ontdek dat je via je auto het spel ook kunt verlaten. Pak de brief uit de brievenbus. Bij de voordeur haal je uit het kastje linksboven de sleutel, verschuif de 4 voorwerpen onderaan de deur, pak een tweede sleutel, ga naar het schuurtje. Open het slot met een der sleutels, pak het breekijzer, open het kastje en trek aan alledrie de hendels (hierdoor gaat binnen het licht aan). Open de voordeur met de andere sleutel.
Bibliotheek: Verplaats de boeken op de tweede plank zodat een safe zichtbaar wordt. Pak 3 voorwerpen uit de open kast t.w. het vogeltje, de schelpen en de rode steentjes. Open de lade boven de secretaire en pak de briefopener, open de brief van de brievenbus met de opener en lees. Open het rolluik, pak de papieren en lees. Bekijk de puzzelbox die je kunt roteren: draai de box tweemaal, draai sleuteltje horizontaal.
Puzzel 1: druk eerst de 4 kleine blokken boven zodat ze ingedrukt blijven, nu de 4 kleine blokken eronder drukken tot ze ingedrukt blijven, schuif de rest zodanig tot een rood knopje zichtbaar wordt, druk rood knopje, draai box tweemaal en druk grote rode knop, draai box eenmaal en druk op kleine knop in midden, druk wederom grote rode knop. Een laatje gaat open, pak de grote sleutel, druk opnieuw op de grote rode knop, er gaat een paneel deels open, druk hier rechtsonder het knopje in, maak de schuifpuzzel, noteer voor jezelf de 4 symbolen op het nu verschenen grijze plaatje en klik er vervolgens op, draai het sleuteltje van een der panelen in het midden om, druk vervolgens op het middenknopje van een der andere panelen, los de vispuzzel op.
Oplossing: eerst de 4 blauwe knoppen indrukken, klik op onderste vis, klik op verschenen zwarte knopje, druk op de 4 donkergrijze knoppen, klik op bovenste vis, stop je sleutel erin en laat de puzzelbox even verder met rust. Open de safe met de code 5-18-28 (blijf proberen en begin vooral niet op 0), klik op de hendel van de safe, pak de papieren en lees ze. Op pagina 59 zie je code 8-24-96.
Kinderkamer: Pak het soldaatje en haal er de opwindsleutel uit. Stop het opwindsleuteltje in het vogeltje. Bekijk Amanda die gaat huilen. Pak de papieren van de tafel en lees. Pak de wekker.

Woonkamer/keuken: Pak de papieren van de bar en lees. Pak de fles melk uit de koelkast. Pak het kompas uit de tweede vitrine van de boekenkast en zet deze open.
Kinderkamer: Geef de melk aan Amanda. Na enige tijd hoor je Amanda weer huilen, ga kijken en zie hoe ze wordt ontvoerd door Griezel. Stap NIET door de teleporter. Open de deur met code 82496.
Laboratorium: Op de tafel waar een microscoop staat pak je pagina 79, 80, 81, 92, 125 en 126. Op de tafel liggen vervolgens een zekering, een draadje en een soldeerbout. Links van de tafel staat een grijze kast die je opent met het breekijzer (2x). Haal de groene module eruit. Open het luik links van de machine, haal er de zekering en het draadje uit, plaats het nieuwe draadje en de zekering en soldeer het draadje links en rechts vast. Op de machine zet je alle 8 kleine schakelaars om, daarna de linkerhendel. Bij de trap vind je een rode kast, open deze en activeer zodat je een zoemtoon hoort. Ga de trap op en maak het slot boven open met het breekijzer (3x). Boven verwijder je de groene module, plaats je de nieuwe en maak je de contactkabel vast. Ga nu naar buiten naar het schuurtje en zet de derde hendel rechts naar beneden. Naar de computer en klik retry. Als je alles goed hebt gedaan krijg je de boodschap powersupply en powermodulation actief. Pak nu eerst een nieuwe groene module uit de grijze kast en zet daarna de rechterhendel op de machine om. Stap door de teleporter naar de parallelle wereld.
Pier: Bij de pier ligt een fles, ontkurk deze en lees de inhoud. Aan het einde van de pier vind je een soort sleutel. Bij de brug naar de vuurtoren druk je op het linkerknopje en steek je de gevonden sleutel erin. Los de puzzel op: schuif met de 'joystick' de takel naar rechtsonder.
Vuurtoren: Negeer de eerste deur, loop alsmaar naar boven tot een vogel je de weg verspert. Bovenaan de toren stop je het vogeltje in de koekoeksklok en trek je aan de slinger om van die lastige vogel verlost te worden.
Bovenruimte: Ga eerst naar de kast en trek rechtsonder een lade open, gooi de schroefjes opzij en pak de raamsleutel uit het compartiment. Sluit het raam met de raamsleutel (doe je dit niet dan steelt de vogel het T-stuk). Pak het sierraad van het skelet. In de kast open je de lange lade onderin en pak je het T-stuk. Open de lade linksonder, bekijk de paperassen en pak het kromme sleuteltje. In het open vak pak je de linkerfles, zet deze naast de schedel, zet de andere fles naast de kruik, verschuif in dat open vak de la naar rechts en pak de lamp. Open het kastje boven de 2 flessen met het kromme sleuteltje en pak de panfluit. Open de grotere middenkast en lees de scrolls (in totaal 3). In het kastje onder de kruik klik je net zolang binnenin tot je de veer hebt.
Strand: Ga naar diverse strandlocaties en verzamel in totaal 7 kleine stenen. Ga door de deur die je eerst moest negeren naar de vogel die het valhek voor je neus dicht laat klappen. Gooi een steentje naar de vogel, een steentje naar de rechterhendel en loop de ruimte binnen. Dit alles snel achtereen.
Werkplaats: Sluit eerst het raam met de raamsleutel. Van een tafel pak je een set onderdeeltjes en de 4-koppige sleutel. Van een tweede tafel pak je de afstandsbediening. Zet de afstandsbediening onder de robotarm. Open met de robotarm de afstandsbediening. Draai de raderen links en rechts open met de 4-kops sleutel. Verwijder de veer en plaats een nieuwe veer. Ga met de afstandsbediening naar de bovenruimte.
Bovenruimte: Kijk in de bovenruimte omhoog en je ziet de ladder. Haal de ladder naar beneden met de afstandsbediening (ladder-activate). Ga naar boven en pak bij de goot de 2 tandwielen. Pak de slinger bij de gouden kogels. Op een tafel ligt de L-sleutel. Open met de L-sleutel de beugels van de hendel en haal de hendel om waardoor je vliegtuigje naar beneden komt. Plaats de 2 tandwielen en de slinger in het apparaat naast de goot. Draai de slinger een aantal malen rechtsom, klik op de cockpit en kijk binnen of het metertje in het midden van het blauwe vlak staat. Zo niet, blijf dan slingeren tot je dat voor elkaar hebt. Metertje eenmaal in het midden? Klik dan in de cockpit op de zwarte vergrendeling, haal de hendel om en vlieg naar de tempel.
Tempel: Voor de tempel ligt een hoopje schelpen. Stap in de lift en ga door de middelste deur. Probeer de hendel om te halen. Lerol staat dit niet toe. Geef haar tweemaal schelpen en de set onderdeeltjes en praat met haar tot je niets meer wijzer wordt. Ga naar de rechterdeur en los de 'Tulppuzzel' op.
Oplossing: klik resp. linker- en rechterbellen achtereen zodat de ogen opengaan, weer links-rechts bellen en de tulp gaat open, zet de bovenste hendel uiterst rechts en de onderste hendel uiterst links zodat een sleufje zichtbaar wordt, trek de stang met bol naar beneden, weer links-rechts bellen en klik dan op de gedraaide stang. Er verschijnt een cd. Pak de cd en ga naar de linkerdeur. Leg de cd op het apparaat en druk op het paarse knopje, luister naar de geschiedenisles. Terug naar Lerol, ga naar het paneel links, rommel wat tot de vogel verschijnt. Zorg dat de schuif uiterst links staat en blijf aan de linkerhendel rukken tot de vogel aan de magneet blijft hangen. Praat nog eens uitvoerig met Lerol. Je kunt met de hendel naar boven of naar beneden.
Naar beneden: Als je aankomt zit in de rechterkast een voorwerp. Draai naar links en in de rechterkist vind je een tweede voorwerp. Draai weer links, ga naar voren en pak uit elk krat een voorwerp, 3 in totaal dus. Pak ook de kaart van de muur. Klik links en rechts voor de coördinaten van de vulkaan: 22.01 - 119.11. Knutsel tenslotte 3 van de gevonden voorwerpen in elkaar.
Naar boven: Hier wordt het een stuk ingewikkelder. Gelukkig krijg je van Lerol wat hulp in de vorm van een vraagtekenicoon, maar echt veel wijzer word je er niet van. Een aantal knoppen is totaal overbodig, blijf er dan ook van af. Doe het volgende exact in genoemde volgorde en niet anders voor de zekerheid.
1. Maak de rode kabel vast aan het contact.
2. Haal de schakelaar rechts van de 4 monitoren (naast de rode lampjes) om en de lampjes gaan flikkeren.
3. Op het onderste paneel trek je de lange schuif naar rechts.
4. Zet de 4 monitoren aan.
5. Zet de rechtermonitor aan, draai het linkerklokje tot je een afbeelding van de vuurtoren ziet in de echte wereld, draai aan het rechterklokje tot je een afbeelding ziet van de zoemtoonmachine in het laboratorium, druk op het grijze knopje rechts van het rechterklokje en er verschijnt nu een zwart scherm met rood vizier. Wat nu komt geschiedt allemaal op het onderste paneel.
6. Trek lange schuif boven naar links.
7. Trek linkerhendel omlaag (stoel verschijnt).
8. Trek rechterhendel omlaag (dak gaat open).
9. Druk op het knopje linksonder.
10. Zet alle lijnen m.b.v. de 4 klokjes zodanig dat ze allen het groene puntje raken.
11. Trek het linkse grijze hendeltje naar beneden.
12. Trek het grijze hendeltje daarnaast naar beneden.
13. Trek de schuif weer naar rechts.
14. Haal de onderste hendel om op het moment dat het pijltje van de meter het rode vlak raakt.
15. Trek de schuif weer naar links. Als je alles goed hebt gedaan wacht er een teleporter op je en reis je terug naar de gewone wereld.

Terug van weggeweest: Ga naar de puzzelbox. Plaats het sierraad in de puzzelbox en bevestig nu de rode steentjes op het sierraad. Druk op de verschenen knop bovenaan de puzzelbox. Volgens het tablet wat je eerder zag in de puzzelbox en je vindingrijkheid doe je het volgende:
4 vierkantjes (je hoort een klik), 4 cirkels (vlakje schuift open), 4 driehoeken (vlakje schuift open), van boven naar beneden cirkel-driehoek-vierkant-sterretje.
Pak het flesje en ga naar het laboratorium, plaats daar een nieuwe groene module, pak een nieuwe groene module uit de grijze kast, zet de computer weer aan en haal de rechterhendel om. Stap in de teleporter en ga naar de duikboot (zijgang in gang naar vogel-valhek).

Duikboot: Draai het rad bij de loopbrug zodanig dat er een verbinding ontstaat naar de duikboot. Klik dan onmiddellijk op de zwarte vergrendeling. Pak met de hijskraan 2 tonnetjes en zet deze op de ronde schijf die boven het water uitsteekt. Precisiewerk! Het gaat om de 2 tonnetjes links en rechts van de haak in de grond. Doe dit door telkens naast de knoppen van de bediening te klikken, dus niet slepen met je muis of de knop zelf aanklikken! Trek daarna m.b.v. de hijskraan de haak in de grond omhoog, het hek naar buiten opent zich. In de stuurhut van de duikboot zie je links 3 hendels (voor het gemak A, B, C van voor naar achter) en rechts 2 hendels (D, E).

A=activeert compressieapparaat achter je.
B=activeert de coördinateninvoermachine.
C=activeert grote pomp.
D=deur naar grote pomp, benedenstand=gesloten.
E=deur achter je, benedenstand is gesloten.
Bij de coördinatenmachine vind je in een der tubes een landkaart met de coördinaten 20.67-118.96. De T-sleutel stop je in de houder naast het roer. Draai de contactsleutel bij het roer om. Doe het volgende exact zoals het er staat. C aan, D omhoog, ga naar achteren, open de deur en zet de grote pomp aan (hendel rechts), A aan, ga naar paneel achter je, linkerhendeltje, rechterhendeltje, wieltje links, de meter stijgt en pas op: draai aan het wieltje rechts op het moment dat de meter in het donkerblauwe deel van de linkerpijp is,
B aan en naar de coördinateninvoermachine. Klik hier op het scherm rechts en in het scherm zie je 2 sterretjes. Deze sterretjes kun je ook aanklikken. Dat met de coördinaten 21.65-118.87 brengt je naar een verlaten gebouw. Dat met de coördinaten 20.88-118.82 brengt je naar waar je nu bent. Je kunt ook naar de vulkaan (coördinaten 22.01-119.11 volgens de gegevens uit de tempel) of naar een scheepswrak (coördinaten 20.67-118.96 volgens de landkaart). Voer de coördinaten van het scheepswrak en vulkaan in zodat je uiteindelijk 4 sterretjes op je beeldscherm hebt. Vertrek naar het scheepswrak (sterretje aanklikken en enter) door op het T-stuk te klikken.
Scheepswrak: Ga naar het miniduikbootje onderin. Ook hier weer wat hendels e.d. die we weer even een lettertje geven.
A (boven links de linkerwitte) = regelt (ont)koppeling.
B (boven links de rechterwitte) = openen/sluiten van luik boven je.
C (rechtsonder, dichtstbij venster) = activeren grijparm.
D (op rechterpaneel) = brengt je naar boven of naar onder).
Eenmaal varend kun je met de knop onderin het frontpaneel besluiten of je links of rechts wilt, de hendel links vaart je dan in aangegeven richting.
Doe exact wat er nu staat:
Klik B, A, C, D, naar links, hendel, links, hendel, links, hendel, hendel, D, links, hendel, links, hendel.
Je ziet een viertal knoppen met een voorwerp ongeveer in het midden, m.b.v. de grijparm pak je het voorwerp (met je cursortoetsen sturen gaat beter!), rechts, hendel, rechts, hendel, D, rechts, hendel, rechts, hendel, hendel, rechts, hendel, rechts, hendel, hendel. Je ziet een doodshoofd, D, links, hendel, met de grijparm plank verwijderen, links, hendel, met grijparm voorwerp plaatsen in gat, kluisdeur openen met grijparm, pak voorwerp uit kluis. Je vaart vanzelf terug, gelukkig! Hoofdcontact aan, klik B, voer coördinaten in voor het verlaten gebouw (sterretje, enter), zet de grote pomp aan en klik op T-stuk.
Verlaten gebouw: Bij de pier haal je met de hengel een vis uit het water. In de ruimte waar je binnenkomt pak je een stuk metaal uit een krat en kijk je door het raam. Dit laatste is zeer belangrijk. Telkens wanneer je de ruimte verlaat en terugkeert zul je iets anders zien. Belangrijk voor later! Verder zie je 2 ruimtes, een is donker, de ander daar is licht. Ga naar de verlichte ruimte en draai aan de hendel van de eerste machine zodat de stang naar rechts gaat. Doe je dit later dan kun je aan de gang blijven. Bij het tweede apparaat draai je aan de linkerhendel (muis ingedrukt houden) tot de propellers verschijnen, haal dan de rechterhendel om om de propellers te activeren. Ga naar boven naar de ruimte met het standbeeld en open daar de deur (niet schrikken). Ga verder naar boven, kijk omhoog en hang de vis aan de haak. Naar beneden, zet de zaagmachine aan en zaag 2 planken (op balk blijven klikken). Zet de machine met de vogelkop aan en zaag hier 4 kleine planken. Kijk nu eerst door het raam (dit moet misschien meerdere keren, hangt ervan af). Wanneer het monster de ruimte met het standbeeld betreedt op weg naar de vis (daar heeft ie schijnbaar een goede neus voor) ga je snel de donkere ruimte in, leg je eerst de 2 lange planken, daarna de kleinere planken en ren je snel de smidse binnen. In de smidse verzamel je steenkool, hout, metaal en neem je het voorwerp van de werkbank. Steenkool en hout in de oven, metaal in de ketel en het voorwerp zet je links van de ketel. Stook een brandje in de oven m.b.v. je aansteker (open zetten en aan wieltje draaien voor vuur). Als de ketel roodgloeiend is klik je op de hendel onder de ketel. Druk op het kleine knopje en tweemaal op de linkerhendel. Open het voorwerp en pak naar later blijken zal het vliegtuigonderdeel. Ga naar boven en verzamel buskruit, kogel en lont. Met de ring kun je het kanon verplaatsen en richten. Open het kanon, buskruit erin, kogel erin, lontje eraan. Kijk door het telescoopje rechts en verplaats het kanon zodanig dat je het monster in vizier krijgt. Steek de lont aan met je aansteker en bye bye monster. Ga in de ruimte met het standbeeld door de niet-schrikkendeur. Bij het vliegtuig ligt een sleutel op een werkbank. Aan de voet van het standbeeld is een luik dat je met deze sleutel opent. Haal het voorwerp eruit. Stop nu het vliegtuigonderdeel op zijn plaats, haal de hendel bij de werkbank om. Je kunt gaan vliegen, maar dat is totaal overbodig! Wil je toch, doe dan het volgende: op het apparaatje klik je eerst op de plus, daarna trek je aan de hendel. Klim in de cockpit met 5 knoppen/hendels van links naar rechts A tot en met E (D en E doen hetzelfde). Klik A-C-B-D, je vliegt naar de tempel. Zoek de duikboot op en vaar naar de vulkaan.
Vulkaan: Open het kastje van de mol aan de buitenkant en pak de draadtang en het dynamiet. Met de draadtang breek je het slot op het hek. Open het hek en ga de duikboot in. Van links naar rechts 6 knoppen/hendels.
A=hijskraanbediening.
B=hijskraanbediening.
C=al rijdende kun je hiermee wissel omzetten.
D=om te boren.
E=contact.
F=vooruit of achteruit door erboven of eronder te klikken.
Op sommige plaatsen verschijnt linksonder een rood knopje waarmee je uit kunt stappen. Contact aan en vooruit tot je bij een platform komt. Uitstappen. Hier heb je twee apparaatjes. Dat met een hendel bedient de lift, dat met het kastje laat het platform roteren. Deze kastjes kom je boven ook tegen. Ga naar boven. Ga vooruit, negeer de eerste splitsing, stap uit bij de tweede splitsing. Haal hier een stang uit de kist, stop de stang in het kastje, pak de steeksleutel, bijl en grote tang uit de mol en draai de stang in het kastje aan met de steeksleutel. Ga nu een klein stukje terug en met een aanloop (C gebruiken! en even timen) kun je linksaf dankzij je reparatie van het kastje. Je komt bij een brug, ga terug naar het platform, roteer het platform tweemaal, ga terug naar de brug (gebruik C op tijd, want de wissel is weer teruggeschoten). Haal de brug naar beneden met de hijskraanknopjes. Opnieuw naar platform, tweemaal draaien, C gebruiken bij splitsing en via de brug naar (PAS OP! SAVE!) en zie wat er gebeurt. Dus... stap tijdig uit. Draai bij de rails naar links, maak met de grote tang een stuk rails los, raap de rails op, bekijk de kapotte rails van nabij, maak deze los met de grote tang, verwijder en vervang de rails. Ga verder tot je bij een muur komt. D om te boren, stap uit en kijk hierbinnen even rond voor later (o.a. knutselen en deur 1). Helemaal terug naar platform en ga noord. Direct linksaf waar je Griezel ontmoet. Geen probleem. Dynamiet en aansteker ruimen de rotsblokken op. Aan het einde van dit spoor kom je bij deur 2. Ga naar het zijspoor dat je eerst moest negeren (zie onderstreping) maar dan wel in zijn achteruit en C gebruikend. Nu kom je bij een aantal hekken waar je Amanda moet zoeken (ga je hier alsmaar vooruit zonder te stoppen dan kom je bij een gesloten hek, daar gaan we nu wat aan doen). Het ijzeren hek dat open en dicht gaat heeft bovenin een gat waar je de paraplu in moet steken op het moment dat beide ijzeren delen elkaar overlappen. Op het paneel haal je de linkerschakelaar om. Nu met de trein voorbij het eerder genoemde hek en je arriveert in een ruimte met van links naar rechts (A tot en met G) 7 wielen/hendels.
A=lopende band bij Amanda aan/uit (afblijven).
B=weet niet (afblijven).
C=heeft te maken met het paneel bij Amanda (staat uit, dus activeren).
D=Deur 1 open en dicht (staat uit, dus activeren).
E=heeft te maken met de teleport bij Griezel achter deur 1 (afblijven).
F=activeert platform (staat aan, dus afblijven).
G=Deur 2 open en dicht (staat uit, dus activeren).
Neem even een kijkje bij de lava en ga dan terug naar Amanda. Je ziet bij het paneel 2 draaiwielen. Draai aan het rechterwiel, haal de rechterhendel naar je toe, blijf op de kleine knop drukken tot er een steen aan de kraan blijft hangen (af en toe achterom kijken), duw de hendel tweemaal van je af, waardoor de steen die aan de kraan hangt op de witte schakelaar van Amandas kooi valt. Pak Amanda en de paraplu, ga naar de lava. Voor de lavaput draai je rechts en bekijk je de valhekken tot je een picture in picture krijgt, trek het valluik omhoog met je paraplu en klik op de sluiting. Op het nu volgende paneel trek je aan de rechterschakelaar en stap je in de duikerklok. Het beste is te werken met je pijltjestoetsen in combinatie met je muis (klikken op sterretje). Je ziet 6 (A tot en met F) pijlen van boven naar beneden. Draai alleen A-B-D-F horizontaal en blijf van de overige twee af! Pak het voorwerp onderin en zet alle pijltjes weer verticaal met de pijl omhoog. Ga nu naar de knutselruimte bij deur 1. Bekijk voor een laatste maal de tekening voor de constructie van een verkleiningsmachine.
A=lamp.
B=schelpvorm.
C=ding met 2 hendels.
D=voorwerp met vleugels.
E=bal met slangetjes.
F=figuurzaagwerkje.
G=flesje.
Je moet alles in één keer goed doen, exit betekent opnieuw beginnen. Ook save is niet mogelijk. Klik op de werkbank met F. Koppel A en B (het lampje moet op het gele puntje). Zet A/B met het lampje linkswijzend links, C met het defecte handvat linkswijzend rechts, koppel vast. Zet A/B/C met lampje linkswijzend links, D rechts met een der vleugels naar je toewijzend (vleugels kun je aanklikken naar boven of beneden), zorg dat de vleugels naar beneden staan, koppel D rechtsonder A/B/C vast, klik de vleugels omhoog. Laat A/B/C/D staan, E rechts (klik op slang om te openen), zorg dat de gele slang naar rechts wijst, plaats E aan de achterkant, klik slangen om te sluiten. Plaats nu F. Klik op de linker-en rechterhendel bovenin, draai de machine naar je toe, je ziet een minutieus knopje, dat je in moet drukken waardoor er een compartiment verschijnt, stop het flesje erin met de opening naar je toe, sluit de boel en haal beide hendels weer om. Je verkleiningsmachine is klaar. SAVE!! Ga door de deur en kijk wat er gebeurt, dat bespaart je later veel werk. LOAD!!
Ga door deur, gebruik de verkleiningsmachine op Griezel op het moment voordat hij rechts de grote hendel om gaat halen. Het paneel bij Jeremiah werkt als volgt: uiterst linkse hendel om, derde hendel van links om, draai pijltje naar tweede puntje van boven zodat de blauwe lampen branden en er een lijntje zichtbaar wordt, haal driemaal de rechterhendel om, Jeremiah ontwaakt. Sla met de bijl de kist open, haal de kaart eruit. Trek aan de grote hendel rechts, de teleporter verschijnt. Stap door de teleporter en oeps...even terug. Toon Jeremiah de kaart en Amanda, stap opnieuw in de teleporter. Weer in de vuurtoren praat je driemaal met Jeremiah, draai je je om en zie je hoe Griezel voorgoed in zee verdwijnt.

PETER POSTMA EN HARRY VAN MEURS

LOST EDEN: OPLOSSING

Eerst een paar algemene tips voor het spel:
1. Meestal moet je meerdere malen achter elkaar met een persoon of met personen uit je party praten.
2. M.b.v. de schelp kun je om raad vragen aan grandfather Tau.
3. Vermijd altijd de Tyrann.
4. In elke vallei moet je een citadel bouwen. Dit gaat volgens dezelfde procedure:
Zoek in het water de Masosaurus op (door in het water te kijken zie je al op de achtergrond waar hij zwemt), gooi dan een appel (die Thugg vaak al automatisch gevonden heeft) in dit gedeelte en nu kun je met de Masosaurus praten. De Masosaurus vertelt voor welk Object of Power de Tyrann bang zijn. Zoek dan een afgezant van de plaatselijke bevolking op, dan niet giftige paddenstoelen en goud (Goud kan pas iets later in het spel bij water worden gevonden). Zoek dan Brontosauriërs op, geef die een paddenstoel en speel op de fluit. Nu wordt een Citadel gebouwd. Zoek dan de Velosaraptors op (kan pas iets later in het spel), geef hen goud en het Object of de Power waar de Tyrann in die vallei bang voor zijn. Ga dan naar de Triceratops (kan ook pas later in het spel), geef deze een leeg nest en laat Eve voor ze zingen. (Eve komt pas later in het spel).
5. Laat altijd de items die je krijgt zien aan leden van je party of aan mensen, die je ontmoet.
6. Wanneer je goud, paddenstoelen en lege nesten gebruikt, kun je op de plaats waar je ze gevonden hebt, weer nieuwe vinden.

CITADEL OF MO: Ga naar Thugg en praat met hem. Ga naar de koningszaal en praat met de koning en met Eloi (zie tip 1). Bekijk de platen achter de koning, ga naar je eigen kamer en praat met Eloi. Je krijgt nu een Living Stone, de Way Stone (soort kompas). Ga nu naar Monk, praat met hem en laat hem de Way Stone zien. Bekijk dan het tablet en de mummie op de achtergrond. Ga naar Dina en zij vraagt of je meegaat naar grootvader Tau. Vlieg naar Tau's Cave, praat met grootvader Tau, ontvang je schelp en pak het mes van Graa van de tafel. Vlieg nu weer naar de Citadel of Mo en geef de talisman aan Dina omdat ze anders te bang is om met je mee te gaan. Ga naar Jabber, praat met hem en ontvang een tand. Loop nu naar Monk en gebruik de tand op de mummie, loop een eindje door totdat je bij een skelet komt, plaats de tand in het skelet en bekijk de muur. Loop weer door, totdat je bij de hoorn komt, pak het prisma en bekijk de muur nauwkeurig om achter het geheim van Graa te komen. Hierna krijg je van Dina de fluit van Graa. Loop terug naar Monk, laat het prisma zien en gebruik dit op het tablet om Moorkus Rex te zien. Hierna krijg je van Monk een tablet en hij gaat mee naar de koning. Loop naar de koning en praat met iedereen. Loop dan naar Thugg, praat met hem en hij zal met je meegaan naar Chamaar. Vlieg nu naar Chamaar.

Bij Chamaar ontmoet je Mongo, de mate van Dina en verlaat Eloi je. Zoek Chong van de Chorrians op, praat met hem en bouw een citadel. Praat hierna weer met Chong en je krijgt de Moonstone. Zoek de 2e groep Brontosaurussen op en bouw weer een citadel. Probeer nu de vallei te verlaten en Eloi komt terug. Praat met Eloi over transport, zoek de Apatosaurus op, speel op de fluit en je hebt transport. Ga nu naar Uluru, zoek Ulan the Arrow Maker, Chief van de Ulele op, praat met hem en bouw een citadel. Hij geeft je een tablet. Wanneer je dit op jezelf gebruikt zie je de Castra. Praat hierna weer met Ulan.
Ga nu naar Koto, zoek Kommala Chief of the Kobu Tribe op. Zij zegt dat ze de hulp van de Velociraptors nodig heeft. Praat met Dina en Mongo. Ook is er in het NW een grot met muurschilderingen, waar je de Sun Stone vindt. Ga terug naar Uluru, zoek Ulan, praat met hem, ga naar de Keeper of Traditions, praat met hem en ontvang het Object of Power "Eye in the Storm". Ook vraagt hij of je voor hem de maskers van Birth, Bonding en Death wilt zoeken. Nu kun je ook goud vinden in de buurt van water. Ga terug naar Chamaar, zoek de Velociraptors, geef hen het goud en "The Eye in the Storm". Ga naar Koto, zoek Kommala en praat met haar. Zoek goud op en bouw een citadel. Praat weer met Kommala en zij geeft jou "The Mask of Bonding". Ga nu weer naar Uluru. Zoek goud bij het water en bouw een citadel. Ga naar Keeper of Traditions en geef hem "The Mask of Bonding". Nu laat hij je kiezen uit 2 Objects of Power. Pak de "Sky Hammer" (wolkje), zoek dan de Velociraptors op om ze het goud en de "Sky Hammer" te geven. Ga weer terug naar de Keeper of Traditions en vraag "Fire in the Sky". Ga naar Koto, zoek wat goud en de Velociraptors, geef ze het goud en "Fire in the Sky". Nu kun je op weg naar Narrin's Cave om te vragen of hij je wil laten passeren.

In Narrin's Cave praat je met Narrin, Lord of the Aquasaurus en laat hem het mes van Graa zien. Nu kun je naar Tamara (Valley of Despair). Bij Tamara blijkt dat Mongo verdwenen is tijdens de slag tegen de Tyrann. Zoek Thaloomi, leider der Tammians, op en praat met hem. Nu gaat ook Fugg met je mee. Bouw een citadel en je krijgt van Fugg een "Bag with Earth". Praat weer met Fugg en zoek alvast de Velociraptors op. Geef de Way Stone aan Thloomi om over de Sea of Peril naar Cantura te gaan. Aangekomen bij Cantura blijkt Thaloomi geen man, maar een vrouw met de naam Eve te zijn. Ondertussen gaat Dina terug naar Tamara om Mongo te zoeken en zij neemt de Way Stone mee.

In Cantura leven de Castra onder leiding van Cabaku. Bij de Castra aangekomen houden zij Eve vast in ruil voor Dina. Loop wat rond en wacht op Eloi. Ga nu terug naar Tamara om Dina te zoeken. Zij is in de buurt van het water. Praat met haar en gebruik het tablet waar je Moorkus Rex mee bespiedt op jezelf. Dan blijkt dat Mongo dood is en wil Dina wel met je mee naar Cantura. Aangekomen bij de Castra praat je met Cabula en wordt Eve vrijgelaten. Bouw een citadel, praat met Cabula en ga naar de grot van de Castra. Dina is hogepriesteres van de Castra geworden en je krijgt van haar "The Mask of Birth". Ook stellen de Castra 3 vragen, die je moet beantwoorden door het geven van objecten voor het krijgen van "The Gift of Sight". 1e vraag: Sun Stone, 2e vraag: Moon Stone, 3e vraag: Bag of Earth. Nu krijg je weer een tablet. Als je dit op jezelf gebruikt, zie je jezelf. Via Eve kun je nu met de dinosauriërs praten en kun je de Masosaurus opzoeken om erachter te komen voor welk object de Tyrann bang zijn. Bij het verlaten van Cantura vertelt Eve over het lied van de Triceratops, dat je nodig hebt om hen te laten samenwerken met de Brontosauriërs.

Vlieg naar Uluru, geef "Mask of Birth" aan Keeper of Traditions en neem het Object of Power "Within and Without" (schedel) mee. Ga naar Tamara, zoek de Velociraptors op, geef ze goud en "Without and Without". Weer terug naar Uluru en haal "Eye of the Cyclone" op. Vlieg weer terug naar Cantura, zoek de Velosaraptors op, geef ze goud en "Eye of the Cyclone". Nu kun je per vallei de triceratops bij de strijd betrekken door ze een leeg nest te geven en Eve voor ze te laten zingen. Lege nesten vind je in Chamaar en Koto. Als dit gedaan is, komt Eloi met het nieuws dat koning Gregor is overleden. Dus op naar de Citadel of Mo.

Loop naar de troonzaal en praat met Monk. Pak de Hunting Horn, praat weer met Monk en ga naar de Embalmers. Praat in de grot van de Embalmers met Marinda. Nu blijkt dat je iemand nodig hebt voor de begrafenisceremonie. Dit wil Jabber graag doen, dus die moet je ophalen in de Citadel of Mo. Eenmaal terug bij de Embalmers praat je weer met Marinda en Jabber gaat mee voor de ceremonie. Praat wat met je party en wacht tot Marinda terugkomt. Van haar krijg je "The Mask of Death". Ook moet je nu op zoek naar het gouden zwaard, om te bewijzen dat je koning bent. Ga terug naar de Citadel of Mo, naar de Room of the Ancients (kamer van Monk), kijk even naar het lijk en loop dan weer terug. Ga naar Uluru, geef het masker aan de Keeper of Traditions en ontvang het Object of Power "The River That Winds".

Nu kun je naar Shandovra. Daar aangekomen zoek je Shazia op, die je zus blijkt te zijn en het gouden zwaard van Mashaar heeft. Bouw een citadel en Shazia geeft jou het gouden zwaard. Zoek weer Velociraptors op, geef ze goud en "The River That Winds". Ook stuit je nu op 3 groepen Tyrann. Nu je het zwaard hebt, kun je naar de Embalmers gaan. Daar aangekomen laat je het zwaard zien en krijgt je muziekinstrumenten om de Tyrann te verslaan. Geef Thugg de trommel, Monk de bel en hou zelf de trompet. Ga terug naar Shandovra en gebruik de trompet op de Tyrann, die dan vluchten. Doe dit ook bij de 2e en 3e groep in de vallei. Shazia vindt een tablet en vertelt over het gouden pad. Dus op naar de Citadel of Mo om uit te vinden waar "The Golden Path" is.

Bij de Citadel of Mo praat je met Shazia en ga je naar de troonzaal. Bekijk het linker fresco achter de troon, praat met Shazia en gebruik het zwaard op het fresco. Nu moet je een soort doolhofje in. Ga eerst noord en vraag dan voor elke stap die je neemt de weg aan Shazia (ook op de terugweg). Hierna kom je uit bij het "Egg of Destiny". Geef het ei aan Eloi, die dan vertelt dat het ei moet worden teruggebracht naar de White Arch. Daar aangekomen verdwijnt Eloi om het ei in een nest te leggen. Na even wachten keert hij terug en krijg je ook van hem weer een tablet en blijkt dat je naar de Valley of Mist moet gaan. Om daar te komen moet je de Deadly Root of Ages eten, die de Castra in bezit hebben. Op naar Centura, praat met Dina en je krijgt de Root.

Weer terug naar de White Arch en gebruik de Root op jezelf. Nu kom je in de Valley of Mist. Loop naar het noorden en praat met de Great Father of All Dinosaurs. Laat hem een tablet zien en het blijkt dat je het tablet van Moorkus Rex nodig hebt om een machtig wapen te maken. Ga weg uit de Valley of Mist naar de grot van Moorkus Rex. Aangekomen loop je eerst naar rechts en je staat in een grot, loop nu weer naar rechts en pak het tablet. Hierdoor verandert je cursor in een witte kubus. Loop nu de trap op en gebruik de kubus op Moorkus Rex, die daarop in een muis verandert. Dan blijkt dat Mongo niet dood is en hij gaat terug naar Dina. Zelf ga je automatisch naar White Arch om het ei te breken. Gebruik de kubus op het ei, dat dan breekt. Er zit niets in het ei, hetgeen betekent dat de toekomst voor de mensen is en niet voor de dinosauriërs. Einde van dit supermakkelijke, maar grafisch mooie adventure.

Gerben Visser.

POD:
Type in tijdens het spel:
LABEL: toont naam van de strijder.
RETRO: rear view.
GARAG: herstelt de wagen.
MAP: plattegrond.

M.A.X.
Gewoon tijdens het spel intypen:
[MAXAMMO]: volle lading ammo.
[MAXSURVEY]: toont grondstoffen.
[MAXSPY]: alle vijandige spionnen worden zichtbaar.
[MAXSUPER]: eenheid wordt tot level 30 geupgraded.
[MAXSTORAGE]: vult de vrachtruimte van de eenheid terug met grondstoffen.

MARTIAN MEMORANDUM

Je naam is Tex en het spel begint in je kantoor. Pak de Comlink van de stoel, deze is van groot belang en lijkt op een horloge. Pak de post van de grond, en steek de 1000 dollar bij je voor moeilijke tijden. Pak het pistool van de haak naast de ingang, dit zul je misschien nodig hebben. Pak de kogels van de plank, zonder deze raak je niets. Pak het fototoestel van de archiefkast, om iets te bewijzen heb je foto's nodig. Pak de lens van de plank, anders werkt het fototoestel niet. Pak de slotlopers set van de plank en gebruik deze alleen als het echt nodig is. Druk op de knop bij de deur naast de archiefkast, de jaloezieën gaan open. Open de tweede la links en rechts, en kijk naar de mappen. Gebruik het fototoestel op de driepoot. Reis nu naar Terraform.

Praat met de vrouw achter de balie, kies antwoord 1. Ga door de deur, die net openging. Je vindt er Marshalle Alaxander en hij geeft je een paar hints om mee te beginnen. Praat met Marshalle, doe dit driemaal om de goede tips te krijgen. Klik onderin het scherm om terug te keren naar de hal. Druk op de knop naast de deur links, en ga de deur door. Je komt in de dames wc terecht. Verplaats de handdoek, er valt een oorbel op de grond, pak deze op. Ga door de deur terug de hal in. Praat met Rhonda en bied haar de oorbel aan, kies antwoord 1. Reis naar Alexis huis.
Kijk naar het papier dat op de grond ligt, je krijgt een naam te zien. Pak het papier van de grond. Verplaats de lakens van het bed, er wordt een kistje zichtbaar. Open het kistje, er zit een brief in met een naam. Kijk in het kistje, je hebt nu de naam. Reis naar het Plaza Hotel.
Ga naar de shop aan de rechterkant en pak de roos, gebruik de dollars om te betalen bij de vrouw achter de kassa. Ga naar links de hal weer in. Ga het restaurant binnen, je zit aan een tafel met Rhonda die een laag uitgesneden jurk draagt. Bied haar eerst de roos aan en vraag haar dan van alles en antwoord met: 1, 1, 2, 3, 1, 2, 1. Nu ligt Rhonda in bed. Vraag haar naar alle bekende personen en als laatste cancel. Reis naar Rockwell Bache.

Vraag hem over iedereen en als laatste cancel. Reis naar Mac Malden.
Antwoord op zijn vragen met 2, 2, 1, 1, 2 en reis naar Jacques Sparrow.
Bied de franssprekende man dollars aan, je krijgt er een film voor terug. Antwoord met 3, 1, 1, 1, 1. Ondervraag ook hem over iedereen en als laatste cancel. Reis naar Tex's kantoor.
Gebruik de comlink en vraag informatie over alles en iedereen, als laatste cancel. Gebruik de film op de camera.Kijk door de camera en je ziet een close-up van het gebouw aan de overkant. Druk op de pijltjes om rechts of links te 'pannen' en zoek het dansende meisje. Als je haar hebt gevonden, ga je naar links en zorg je dat het hele raam in je zoeker zit. Als de vrouw en de man voor het raam verschijnen neem je drie foto's en klik je op exit. Pak de foto's van de vloer. Reis naar Chantal Vargas.
Beantwoord haar vragen met 2, 2 en bied haar de foto's aan. Ondervraag haar over iedereen. Reis naar Jacques Sparrow.
Vraag hem naar Rick Logan, Galactic Pictures, Cancel en reis naar Nora Desmond Alexander.
Vraag haar naar Nora Desmond Alexander, Lowell Percival, Cancel en reis naar Tex's kantoor.
Gebruik de comlink en vraag naar Galactic Pictures. Reis naar Galactic Pictures. Daar is niets meer, dus reis je naar Terraform.
Praat met Rhonda, antwoord met 2. Vraag haar over Galactic Pictures, Guy Callabero, cancel en end. Reis naar Nora Desmond Alexander.
Vraag haar naar Galactic Pictures, Guy Callabero. Reis naar Guy Callabero.
Vraag hem over iedereen en cancel. Reis naar Mac Malden.
Bied hen de Andretti film aan, vraag nu over iedereen, cancel. Reis naar Johnny Fedora (SAVE eerst je spel).

Loop helemaal rechts, maar pas op: loop niet in de radioactieve plas. Loop verder naar rechts tot aan de schuur, open de deur en pak de ladder. Open nu het gat dat verborgen zit in de tweede auto naast de schuur waar je de ladder uithaalde. Pak de laarzen eruit en gebruik deze ook. Nu kan je door de plas lopen. Loop nu naar de lange caravan en gebruik de ladder erop. Ga naar de ladder en ga naar het gat op het dak. Pak het mes op de lage ladenkast. Kijk ook even naar de krant naast het mes, mijn naam komt erin voor. Open de lade van de kast en pak het kattenvoer. Verplaats de grote kast, maar open de wand nog niet, open de deur naar buiten en ga naar buiten. Gebruik de ladder, gebruik het kattenvoer op de kat, de hond loopt achter de kat aan. Ga naar beneden. Loop naar de hut, open de deur en verplaats de hendel. Ga de caravan binnen, open de wand en open de safe. Kijk naar de spullen erin, pak ze. Je krijgt bericht via de comlink dat Mr. Alexander is vermoord, mijn opdrachtgever is dood, dus geen zaak meer. Ga de deur door, reis naar de plaats van de moord.
Pak de sleutels van de grond, naast het levenloze lichaam. Praat met de politieman en met de fotograaf. Verplaats het laken van het dode lichaam. Verplaats de emmer rechts, pak het mes op en geef het aan de politieman. Kijk naar de graffiti op de trein. Reis naar Terraform.
Ik krijgt bericht dat een ander de opdracht alsnog uitgevoerd wil zien. Niemand daar. Loop naar het kantoor, verplaats het linker schilderij. Gebruik de sleutels op de safe, kijk in de files. Ga terug naar de hal. Reis naar Rick Logan.
Als je het nog niet gedaan heb (SAVE JE SPEL VAAK) loop van links naar rechts, maar langzaam, want op een bepaalt moment komt er een boomstam omlaag. Pak deze op en loop verder. Je komt bij een poel van drijfzand met enkele stenen erin, loop nu op de volgende manier naar de overkant, (N)ee / (J)a.
N N J J J N N
N N J J N J N N
J J N N J J J

Nu komt er nog een moeilijke passage. Loop in het midden van het pad en loop naar rechts. Maar hou de boomstam voor je uit, deze valt dan over een valkuil. Je loopt nu verder en gaat de deur binnen van een huis. Loop helemaal naar rechts en pak de schop. Verplaats nu het scherm, je vindt een lijk. Kijk naar de dode man: het is Rick Logan (Rest In Peace). Pak de sleutel van zijn nek, gebruik de sleutel op de kist. Kijk in de kist, loop terug naar links en ga net links van het kastje staan (SAVE JE SPEL).
Open het kastje, er springt een slang uit. Gebruik je pistool op de slang. Kijk naar het bericht in het kastje, loop de deur uit naar buiten, zoek een donkere plek en gebruik de schop hierop. Open het kistje, kijk in het kistje. Loop over de boomstam en via dezelfde stenen in het drijfzand terug naar waar je vandaan kwam. Reis dan naar Smugglers Base.
Pak de steen van onder je schoen, gebruik deze op de stapel hout om de bewaker af te leiden. Loop naar binnen en ga direct de piramide binnen en verstop je links achter de grote kist. Als de bewaker weer naar buiten gaat, loop je naar de tafel en pak je het eten en drinken van de tafel en ook de afstandsbediening. Je verstopt je weer achter de koelkast en kijkt vandaar uit in de andere kisten. De ijskast gaat alleen met de afstandsbediening open, je verstopt je erin en komt zo op Mars.

Ga de steeg in naast het Casino. Verplaats het bord dat rechts tegen de muur staat, bekijk de tekst op de muur (deze heb je nodig in het casino). Verplaats de doek op de grond, je vindt een schijnwerper; pak deze op. Loop via de onderkant de steeg uit. Reis naar Aerobics Academy.
Praat met de instructrice die op de mat aan het oefenen is, ondervraag haar over iedereen, cancel. Open de tas onder de balie, Reis naar Jane Mansfield's huis.
Verplaats de kussens van de bank, je vindt er een brief. Kijk in de brief, pak de brief. Verplaats het controlepaneel dat op tafel ligt. Reis naar Aerobics Academy.
Praat weer met de instructrice die op de mat aan het oefenen is, ondervraag haar over iedereen, cancel. Reis naar Bradley Ericson.
Ondervraag hem over iedereen, cancel. Reis naar Power Plant.

Verplaats de knop die links naast de deur zit, ga door de deur. Pak de sleutelkaart uit de jas naast de deur, praat met de man, vraag over iedereen, dan cancel. Verplaats de knop, ga door de deur. Gebruik de sleutelkaart op de machine die rechts staat. Ga de deur door, pak de bahco die rechts op de vloer ligt. Gebruik nu de bahco op de magneet, maar zorg dat je aan de rand van de klapdeur staat, als je op het goede moment dit commando geeft, word je door de rots omhoog gebracht. Loop naar rechts, open de kist, kijk erin en je vindt automatisch een paar bruikbare spullen. Open de deur, ga door de deur. Je komt onder uit en gaat de deur links weer door. Reis naar Dr. Lawrence Barkley.
Pak de kist uit de kast. Praat met hem over iedereen, cancel. Reis naar het casino.

Je krijgt bericht van Mac Malden over het mes. Open de casinodeur, maar er wordt een paswoord gevraagd. Als je deze oplossing hebt gevolgd, weet je het paswoord, anders moet je even teruglezen waar dit bekend werd. Ga door de deur, pak de kaart rechts van de grond. Open de deur van de heren wc naast de dame, en ga naar binnen. Open de net gebruikte wc, kijk naar de blauwdruk en pak deze op. Gebruik de allenwrench op het rooster boven de spiegel, verlaat de heren wc. Loop nu zo ver mogelijk rechts tot je bij de kantoordeur komt. Open de deur, ga naar binnen. Beantwoord de vragen met 1, 1, 1. Pak de kaart van het bureau. Verplaats de lamp boven het schilderij. Ga door de nieuwe doorgang. Oei, laserstralen. Pak je bril en hoverplank en skate je weg tussen de stralen door. Gebruik de safe sleutelkaart op de scannermachine en gebruik ook de facial set op de scanner. Loop naar de safe en kijk naar het geld, memobriefje, markers (schuldbriefjes). Pak het geld, memobriefje, markers. Kijk naar de koffers en pak ze als je kunt. Gebruik de hoverplank en probeer je weg tussen de lasers door terug te vinden. Eenmaal terug in het kantoor maak je het luchtrooster naast de geheime doorgang open en ga je naar binnen. Via dit stelsel kom je uit in de heren wc, ga door de deur de hal in en via de hoofdingang naar buiten. Reis naar Lowell Percival.

Hij heeft zijn schuldbriefje terug en je mag hem over iedereen wat vragen, cancel. Reis naar het casino.
Wacht buiten tot Rocky het casino verlaat, volg hem dan de steeg in en verstop je achter de dikke pijp. Als hij naar binnen gaat volg je hem, je komt een oude bekende tegen en ondervraagt hem over iedereen en cancel. Je loop de steeg uit de hoofdstraat in. Reis naar Michelle Bloodworth.
Ondervraag haar over iedereen en reis naar Temple.
Ga de doorgang door, verplaats alle twee de spiegels. Verplaats de brandblusser, praat met de vrouw en ondervraag haar over iedereen en cancel. verlaat het gebouw en reis naar het Colonist Camp.
Pak de HC1, loop helemaal rechts in het scherm. Verplaats de hoop ijzer, pak de afstemvork en reis naar de Remote Outpost.
Pak het gereedschap dat voor de hut staat. Open de deur van de hut en pak de perskap. Open de kist en pak de kaart uit de kist, maar nu breekt de hel los. Loop naar de net aan de rechterkant uitgeblazen deur, pak de jetpak en gebruik deze op het vuurtje links. Je komt bij het casino terecht, Reis naar Bradley Ericson.

Ondervraag hem over iedereen, cancel en reis naar Cooper Bradbury.
Ondervraag hem ook over iedereen, cancel en reis naar de Cave.
Loop naar rechts tot je een deur ziet, gebruik de interlock sleutel op het gat. Ga de deur binnen, pak het stuk lap van de jurk van Alexis. Gebruik de lap op het cement, gebruik de HC1 op de plaat en praat met Alexis. Ondervraag haar over iedereen, verplaats knop. Je krijgt nu alle info van de man die ook gevangen zit. Pak de bout, praat met Alexis en antwoord met 1, 2, 1. Pak de B.H. en save je spel.
Gebruik de bout op de controlekast en gebruik de afstemvork op de buis Loop nu naar de steen en pak hem, ga naar de buisauto en jij wint het spel.

EINDE.

Peter Geurts en Fred Boot.

OPLOSSING MYST

Helaas voor wie dit spel koopt, wordt niets verteld of uitgelegd, dus veel mensen zullen na enige malen over het eiland gedwaald te hebben de cd terugdoen in het doosje voor latere tijden. Maar dan Myst u heel veel.

Na de installatie van Myst, het bekijken van de Making of Myst en het opstarten zie je een boek. Myst is geheel muisgestuurd en de pijl verschijnt als een handje. Klik op het boek en maak je gereed.

Je ziet een plaatje in het boek. Klik op het plaatje en betreed het eiland. Je bevindt je op de kade. Kijk rond door het handje aan de linker- of rechter-zijkant te plaatsen en te klikken. Kijk naar links en je ziet een "deur". Ga naar binnen. Dit is de Force-Chamber. Je ziet een soort fontein en een drukknop. Ga 2x links en je ziet de trap. Links naast de trap zit een muurplaat. Klik 2x. Boven de muurplaat zit een drukknop. Druk hierop en er verschijnt een cijferinstelling. Hierop moet je later een code aangeven. Druk op de rode knop en ga terug naar de kade. Je ziet een houten zuil met een hefboom. Hiervan is er een aantal op het eiland. Zet de hefboom omhoog. Klik 5x vooruit en je ziet een brief. Pak deze op en lees de inhoud. Het antwoord op de brief voer je later in op het cijferpaneel in de force-chamber. Ga 1x vooruit en klik rechts op de houten zuil. Klik op de deur en ga binnen. Dit is de ruimtekamer. Draai naar links en druk op de schakelaar naast de deur. Draai rechts en ga naar de stoel. Klik boven in beeld en kijk naar het paneel. Via vier schuifjes kun je maand, dag, jaar en tijd instellen. Dit is een voorbeeld van wat je later in het spel allemaal grafisch kunt verwachten. Klik onder in beeld en verlaat de kamer. Klik rechts op de trap, klik 1x vooruit en 1x rechts. Je staat nu voor de bibliotheek. Ga naar binnen en kijk rond. Hier zijn alle oplossingen van Myst te vinden, dus neem de tijd. Klik op de boekenkast. De meeste boeken zijn verbrand en niet meer te lezen. Vijf boeken hebben het overleefd en deze geven de oplossing naar de 5 delen van Myst. Lees ze dus goed door. Maak indien nodig aantekeningen van de tekst en vooral van de tekeningen. Klik 2x op de zijkant van de boekenkast en ga naar links. Je ziet een rood boek; klik 1x. Naast het boek ligt een brief, klik hierop. Je houdt nu een rode kaart vast. Klik hiermee 2x op het boek en luister. Klik 2x naast het boek. Klik 2x rechts en herhaal de handelingen op het blauwe boek. Hiermee hebben we Myst eigenlijk al opgelost. Je moet namelijk uit alle delen de rode en de blauwe brieven (pagina's) ophalen en plaatsen in de boeken in de bibliotheek.
Alleen, waar vinden we de pagina's? Kijk rond en zoek naar een schilderij van het eiland. Dit speelt straks een grote rol. Verlaat de bibliotheek en ga op onderzoek over het eiland. (overal waar je een hefboom tegenkomt, zet je deze alvast omhoog).

Je ziet onderweg een waterput met een gezonken schip (de stoneship age), een klokkentoren (de mechanical age), een hutje met een kachel en een draaiwiel (de channel wood age), een hutje met elektromotoren (de selenic age) 2x een ladder met bovenaan een hefboom, een soort raket (de selenic age) en een stenen tandwiel (de mechanical age). Ga naar de force-chamber en voer op het cijferpaneel het aantal schakelaars in. Druk op de knop van de fontein en luister. Ga naar de bibliotheek en klik op het schilderij van het eiland. Je ziet nu alle plaatsen waar je een schakelaar omhoog hebt gezet terug op het schilderij van het eiland. Je ziet een knipperend rondje. Plaats hierop het handje en je ziet een witte lijn draaien en de woorden TOWER ROTATION. Plaats de witte lijn op één van de plaatsen die je hebt bezocht en zie dat de lijn soms rood is. Als de lijn rood is klik dan 2x naast het schilderij. Ga naar rechts en klik op het schilderij met een trap. Zie wat er gebeurt met de boekenkast. Ga de gang in en volg deze tot aan de lift. Ga de lift in en druk op de knop naast de deur. Als je boven bent zie je een trap met een boek. Ga naar boven en kijk naar buiten. Je ziet nu de plaats waarop je de rode lijn hebt geplaatst. Ga terug naar beneden en klik rechts. Klik naast de lift en je ziet nog een trap met een sleutel. Je ziet een muurplaat met een aanwijzing. Deze aanwijzing geeft op het eiland toegang tot andere tijdperken. Herhaal de handelingen vanaf het schilderij van het eiland tot je alle rode lijnen hebt gehad. Met deze aanwijzingen moet je het spel voorlopig spelen. Om de bibliotheek te verlaten klik je op het schilderij met de open deur. De boekenkast sluit zich dan.

Ingebouwd in Myst zitten twee opties in de bovenbalk. N.I. transitions en zip. Transitions geeft een geleidelijk verloop van de beelden en met zip verplaats je je sneller over het eiland. (Je ziet op de plaatsen waar je al geweest bent een bliksemschicht). De zipmode is sneller maar je loopt het risico aanwijzingen te missen.
Als je alles goed hebt gespeeld, ben je in bezit van de volgende codes:

Aantal hefbomen: 8
59 volts
Oct. 11 1984 10.04 am
Jan. 17 1207 5.46 am
Nov. 23 9791 6.57 pm
2:40 en 2.2.1.
724

Nu nog uitzoeken wat bij wat hoort, 4 codes, dus ook 4 eilanden. We beginnen bij het schip (stoneship age). Het schip moet eerst gelicht worden. Dit doe je door bij de fontein een aantal afbeeldingen van rood naar groen te zetten. De afbeeldingen staan voor sterrenbeelden. De sterrenbeelden kun je vinden door in de ruimtekamer de juiste data en tijden in te vullen. Je krijgt dan tekeningen van sterrenbeelden te zien. In 1 van de boeken van de bibliotheek staan de tekeningen voorzien van een naam. Deze namen komen overeen met de afbeeldingen naast de fontein. Als je de juiste drie omzet zal je zien dat het schip gaat drijven in de fontein en komt het schip aan de kade ook omhoog. Als je naar het schip gaat kan je via het achterdek en de deur toetreden tot het eerste boek.

Stoneship age.
In de stoneship age vind je een kraaiennest met een paraplu erop. In dit kraaiennest zitten drie pompen. Ook vind je er een vuurtoren. Begin met het wegpompen van het water uit de vuurtoren (1 van de 3 pompen) en ga daarna naar de vuurtoren. In de vuurtoren vind je een trap naar beneden. Ga deze af en je ziet een kist. Aan de zijkant van de kist zit een hendel. Haal deze om en wacht tot er geen water meer uit de kist komt. Draai hem weer terug. Ga terug naar de pompen en pomp water in de vuurtoren. Ga nu naar de vuurtoren en de kist drijft. Je kan nu met de sleutel de kist openen. In de kist zit de sleutel van het slot op het luik. Maak het luik open en draai aan de hendel van de generator. Als je lang genoeg hebt gedraaid zijn de accu's, die naast de generator staan, gevuld en heb je tien minuten om in de gangen van de rots rond te zoeken. Ga naar buiten en loop de vlonders rond de rots op. Boven zie je een kijker staan. Door de kijker zie je een gradenaanduiding en een deel van de omgeving. Draai nu de kijker rond tot je een flitslicht ziet. Kijk op de gradenboog en onthou de graden. Ga terug naar beneden en ga door de gang in de rots. Let nu op, want aan de rechterkant zit ergens een luik met een rood kruis erop. Open dit luik en ga naar het kompas. Rond dit kompas zitten drukknoppen. Als je de knop indrukt die overeenkomt met het aantal graden van de uitzichttoren blijft het licht in de gangen constant branden en hoef je niet steeds te zwengelen. O ja, als je de verkeerde knop rond het kompas indrukt gaat het licht gelijk uit. Heb je het licht aan, ga dan verder de gang in en je vindt aan het eind een kamer. Zoek hier naar de pagina voor het boek in de bibliotheek. Hetzelfde kun je doen aan de andere kant van de berg in de gang. Alleen kun je maar één pagina tegelijk dragen, dus moet je twee keer naar het eiland. Nu moet je nog van het eiland afkomen en terug naar het hoofdeiland. Simpel. Ga naar de pompen en pomp het achterschip leeg. Je ziet dan een deur. Ga hierdoor en je vindt een tafel. Klik hierop en je ziet magic. Terug op Myst leg je pagina in het rode of blauwe boek en je kunt verder.

Selenetic age.
Ga naar de elektromotoren en voer hier door middel van de drukknoppen in rij 1 en 2 het gevonden aantal volts in. Als je door de verkeerde drukknoppen een te hoog voltage aangeeft springt de rechter meter op nul en is er een schakelaar uitgeslagen. Deze schakelaars zitten boven op de palen op het eiland. Als je de schakelaar weer omhoog zet kan je het opnieuw proberen.Als je de juiste hoeveelheid spanning hebt ga je naar het ruimteschip naast de bibliotheek en kan je de deur openen.Hier moet je op het orgel spelen volgens de 5 toetsen die je vond in een boek in de bibliotheek (zeker niet opgeschreven? Saven maar). Aan de andere wand vind je 5 schuifjes. Nu wordt het leuk. Speel de eerste toon, draai je om en schuif de eerste schuif op dezelfde toonhoogte. Als je dit 5 keer hebt gedaan trek je aan de hendel. Je klikt op het boek, gaat het spaceschip uit

en bent op een ander eiland. Op dit eiland zie je eerst een lift. Op het paneel rechts naast de deur moet je een aantal geluiden ontvangen. Op het eiland zijn 5 geluid zenders n.l. wind, water, geluid, klok en vulkaan. Zoek eerst de 5 zenders en zet deze aan door op de rode knop te drukken. Als je dit hebt gedaan is er op het eiland ook een ontvangststation. In het station moet je de ontvangstfrequentie instellen. Doe dit heel zorgvuldig voor alle 5 de geluiden onder de drukknoppen. Je mag totaal geen ruis meer horen. Druk dan op de onderste knop. Als dit allemaal is gedaan moet je terug naar de lift en moet je de geluiden via de schuifjes in de goede volgorde ontvangen. Lukt dit, dan krijg je groen licht en kom je terug..... Niet op Myst. Je zit weer in een spaceschip. En ja hoor, daar is weer de alom bekende doolhof. Ga zitten en let op. Je hoort een geluid dat een bepaalde richting aangeeft. De geluiden zijn als volgt:
Bing = Noord
Prtt = West
Plop = Zuid
Luchtrem = Oost
Soms hoor je 2 geluiden door elkaar, dus opletten. Als je verkeerd gaat hoor je geen geluid meer; dan ga je terug via backtrack. Als je door witte bogen gaat ben je aan het eind en kan je uitstappen. Loop je rechtdoor, dan kom je weer een boek tegen en ben je weer op Myst (Je hebt toch wel je pagina meegenomen?).

Channelwood age.
Ga naar het hutje met de kachel en het draaiwiel. Naast de deur zit een kluis. Voer hier de gevonden 3-cijferige code in en haal er een lucifer uit. Haal hem langs het doosje. Hij brandt. Houd hem op het vierkante aansteekgat links onder. De kachel brandt. Zet nu het handje op het draaiwiel tot je groene pijltjes ziet en draai op die manier het wiel helemaal open. Je hoort nu een soort zuiger slaan. Wacht tot je het geluid niet meer hoort en draai dan met de rode pijltjes het wiel helemaal terug. Ga nu snel naar buiten en rechts van het hutje Je ziet daar een soort put met een paal in het midden. Langs deze paal komt er een lift naar beneden. Ga hierin en je zakt vanzelf naar het volgende boek. Op dit eiland staat een windmolen. Ga hiernaartoe en draai als je boven bent de kraan op de grond open. Je hoort nu water stromen. Ga terug naar beneden en volg de pijp naar de eerste splitsing. Hier kan je het water naar rechts en naar links sturen door op de grond het houten heveltje te verzetten. Stuur het water naar links en ga zelf naar de lift die je daar ziet. Ga naar de eerste verdieping en zoek hier in de huisjes naar een rode hendel. (Een plattegrond van de huisjes is in één van de boeken in de bibliotheek te vinden). Zet de hendel om en verlaat de eerste verdieping via de trap. Sluis nu beneden het water naar de trap en de lift die hiernaast staat. Neem deze lift naar de tweede verdieping en ga op zoek naar de pagina's. Heb je er een, ga dan terug naar beneden en sluis het water naar links. Volg het pad en je ziet een motor. Zet deze aan en er verschijnt een brug. Ga deze over en loop door tot je een draaihendel vindt. Met deze hendel draai je een stuk pijp omhoog zodat het water hier ook door kan stromen. Sluis nu het water door deze pijp, stap daarna in de lift bij deze pijp en kom weer terug op Myst.

Mechanical age.
Nu moeten we nog op zoek naar het laatste eiland. Dit eiland bereik je via de klokkentoren. Bij de gevonden codes zit er één die een tijd aangeeft. Deze moet je op de toren zetten. Bij de toren staan twee draaischijven. De kleine is voor de uren en de grote voor de minuten. 1 draai klein is een uur. 1 draai groot is 5 minuten. Als je de tijd juist instelt komt er een tandwielbrug omhoog. Ga naar de toren en binnen zie je drie hendels. Via deze hendels kan je de tweede code invoeren. Je moet de rechter van de twee kleine hendels twee keer overhalen. Daarna de linker hendel vasthouden tot de juiste code verschijnt. Gaat er wat fout, dan kan je met de grote rechter hendel de zaak resetten. Klopt alles, dan ga je van de toren naar het grote tandwiel bij de kade en je klikt op het metalen rooster op de grond. Daar is het volgende boek. Hier moet je een aantal symbolen zoeken om in te voeren op het tableau naast de brug. Deze symbolen zijn te vinden op de 2 eilanden rond de draaischijf. Recht over de brug kom je in het centrale gedeelte. Hier vind je de kamers van de beide zoons. Tussen de twee kamers aan de achterzijde is een rode schakelaar. Hiermee laat je een trap zakken en kan je de lift openen. Je moet met de hendel de binnenring zo draaien dat de openingen van de binnen- en buitenring gelijk staan. Als dit klopt worden de beide ringen rood. Ga nu terug naar boven en hijs de trap op. Je kan de lift in. Druk op de knop naar boven. Als je hier bent en de deur gaat open druk dan op de middelste knop en stap gelijk uit. De lift zakt nu halverwege en je kan boven op de lift het eiland draaien. Dit doe je door de linker hendel naar boven te zetten en de rechter hendel even naar boven te zetten. Daarna beide hendels terug en op de rode knop drukken. De lift komt terug en je kan naar beneden. Ga naar buiten en als het goed is sta je op een ander eiland. Hier vind je op een paal twee symbolen. Deze moet je onthouden. Doe alle handelingen met de lift nog een keer en je staat op een ander eiland. Ook hier krijg je twee symbolen. Daarna alle lifthandelingen nog een keer en je bent weer terug bij af. O ja, de pagina's van het boek. In de twee kamers van de broers zit een geheime deur. Achter deze deuren liggen de pagina's. Voer buiten de vier gevonden codes in op het paneel, druk op de knop en het boek verschijnt weer. Je kan nu terug naar Myst.

Nu heb je, als het goed is, alle pagina's in de boeken gelegd en heb je weer een probleem. Je moet nog een pagina vinden. De broers vertellen je op welke pagina in een boek uit de bibliotheek je moet kijken om via de open haard in de bibliotheek naar de laatste pagina te komen. Alleen beweren ze allebei de waarheid te spreken. Je zal zelf moeten beslissen welke pagina de juiste is. Er ligt ook een groen boek. Hierin zit pa en die maakt het spel nog wat moeilijker. Hij is op zoek naar een witte pagina die op Myst zelf moet liggen. Deze pagina ligt onder de hefboom op de kade naast het schip. Als je deze hefboom als enige omlaag zet gaat er een kast open. Geef je de pagina aan pa, dan kom je in de kelders. Hier wordt door pa besloten wie van de zoons de waarheid sprak. Als pa weer terug is kan je via het boek op zijn bureau weer terug naar de bibliotheek.
Myst heeft een open einde, dus het wachten is op deel twee.

De diverse codes voor de eilanden van Myst zijn als volgt:

Selenetic age:
Toren code= 59 volt.
Elektromotoren: linker rij knop 1 en 3. Rechter rij knop 3 en 4.
Frequenties op het eiland: Water 153.4, Vulkaan 130.3, Klok 55.6, Tonen 15.0, Wind 212.2.
De lift frequenties zijn: tonen, water, wind, vulkaan en klok.
De doolhof: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N en SE.

Stoneship age:
Toren code = OCT. 11, 1984 10.04 AM
JAN. 23, 1207 5.46 AM
NOV. 23, 9791 6.57 PM
Sterrenbeelden zijn: blad, slang en insekt.
Pompen op het eiland: Links= onderschip, Midden= tunnels, Rechts= vuurtoren.
Kompas= 135 graden. (12e knop met de klok mee).

Mechanical age:
Toren code= 2:40 en 2-2-1
Symbolen zijn hoefijzer, driehoek-vierkant-driehoek, rondje op drie driehoeken en halve cirkel.

Channelwood age:
Toren code= 724

De laatste pagina's zijn te vinden op pagina 158 van het rechtse boek op de middelste plank.

Peter Geurts en Fred Boot.

CHEATS en CODES

Extreme Assault:

Typ in het hoofd menu "levelx" met een spatie er achter aan. Daarna kun je de volgende codes intikken:
Alt+1: Ammunitie.
Alt+2: wapens upgrade.
Alt+3: energie.
Alt+4: God Mode.
Alt+6: einde missie.
Alt+7: deactiveer vijanden.
Alt+8: heli mode.
Alt+9: tank mode.

Imperium Galactica:

Druk SHIFT en typ KAROLY. Hiermee worden de cheats geactiveerd:
C: alle colonies en uitvindingen.
C (2e keer): cheats op de planeten.
V: geld.
5: Luitenant.
6: Kapitein.
7: Commandant.
8: Admiraal.
9: Groot Admiraal.

Peter Zuidema.

Onderzoek (m.n. boekenplanken!) en pak alles wat je tegenkomt.

Sage's Elemental Chamber:
Open de deurtjes in de volgorde A, F, W, E. Open de kast en pak de empty jar en de healing potion. Verlaat de chamber en je krijgt fog en healspell.

Town of Galican:
Bij Tala vind je een rusty sword. Buiten vind je 2 prayernotes, rusty broken crank en een can with oil. In de pub vind je een dagger en leather jerkin. Geef de broken crank aan Tala en haal wat later hier de repaired crank op. Gebruik de repaired crank op de waterput, smeer er de olie op en haal zo de golden key uit de waterput.
Bezoek ook de kathedraal. De dronken gast in de pub zal later wel wat vertellen.

Tariaan forest:
Het moeras op het pad richting noord kun je voorbij door rechts de struiken in te gaan. Stop een male en female bug in de empty jar en gebruik de jar op de boom bij de hut. De boom zal verdwijnen. Van de Hargani krijg je een lockpickkit en de poison en refreshspell. Loop snel over de brug, zodat hij dus niet instort! In de fontein vind je een carved stonekey.
Ga nog even naar de pub waar de dronken man je wat zal vertellen. Gebruik de carved stonekey om af te dalen in de hut.

Krith's Hargani World 1:
Je vindt o.a. een emerald wand (healing), gloves, boots, jewels, gems, crossbow, quiver and arrows, lockpicks (opent deuren), de sphere of intelligence (krijg je door de puzzelbox in de bibliotheek op te lossen: code is rechts, links, midden, rechts, rechts), de firestorm en resistfatiguespell, een damaged anthologiaboek, een ancta sanctorumboek. In de bibliotheek open je een secret passage door op een boek te duwen. Direct daarna loop je als volgt: 5 x oost, draai noord, daal af in put en haal hendel om, exit oost, zuid, zuid, draai oost, daal af in put en haal hendel om, exit noord, noord, draai oost, daal af in put en haal hendel om, exit oost. Zoek naar een secret passage. In de ruimte met de vele draken die volgt heeft vechten (volgens de notitie die je daar vindt) weinig zin. Doe daarom het volgende:
Ga met de derde draaitafel omhoog (noordelijke rand van oost naar west), daarna omhoog met de draaitafel uiterst zuidwest. Ga hier door een secret passage westwaarts (onderweg vind je o.a. een studded leather vest) tot je weer in de bibliotheek bent. Aan een boom hangt een living key waarmee je de deur met het boomsymbool moet openen. Doe dat snel, anders verandert de key in een withered key, nutteloos dus.

Krith's Hargani World 2:
Direct als je binnenkomt zie je ijs op de grond. Smelt dit met een firestormspreuk (met een fire globe kan ook) en je vindt een shield. Drink geen water uit de emmer bij de pomp. In de kamer met de boom noteer je de 4 symbolen met daarbij de windrichtingen. In de kamer met de ramskop trek je een hoorn van de kop, links en rechts van de ramskop zijn geheime compartimenten. Diamond dust dient voor cure poison. Charcoal dust dient voor blind.
Bij de spiegel geef je SKY als antwoord en krijg je de sphere of creativity en een mirror fragment. Stop het protector's doctrineboek in de boekenkast op de drukplaat en los de puzzel op. Zet de symbolen overeenkomstig de code die je vond in de kamer met de boom (2 x hendel omhalen, klik noord, klik zuid, klik west), hierdoor opent zich een secret passage.

Krith's Hargani World 3:
Er zijn barrels die je middels een bloedzuiger infecteren. De enige manier om van de infectie af te komen is je armen in een speciale barrel te steken (de barrel bij de switch). De bloedzuiger verdwijnt en je levensbalk gaat weer opwaarts. Markeer deze barrel op je automapping, erg handig! Het hek krijg je open door een gevonden lever in de switch te steken en die lever dan om te halen. Van de stervende Hargani achter het hek krijg je de sphere of discourse. Bij deze Hargani vind je een Anthologia page die je in het Anthologiaboek moet stoppen = Weapon Anthologia. Verder vind je in dit level een large bone en een jeweled hilt. Bij het zwaard in de schedel stop je de creative sphere in het linkeroog, de intelligence sphere in het rechteroog en de discourse sphere in de mond van de schedel. Pak dan het zwaard Destructica. Bij de op en neer gaande valhekken gebruik je de large bone (iets links van het midden gebruiken op een bepaald moment). Vergeet niet telkens de bone mee te nemen naar het volgende hek. Na de valhekken activeer je het zwaard Destructica. Zorg dat je enkel dit wapen in je handen hebt. Versla het paarse monster en blijf dit wapen gebruiken tot een latere ontmoeting met Benerus. Gebruik het mirror fragment om de talisman of massive strength te pakken.
GEBRUIK TALISMANNEN NIET VOOR DE ZEKERHEID!
Een van de laatste muren is transparant, hierachter vind je de uitgang. Ga nog niet de sewers in!

Taarian forest en village:
Ga op het bruggetje staan en wacht tot dit instort. Pak de broken key. Toon Benerus de talisman of massive strength, geef hem alle gems, jewels en old coins, geef hem de Weapon Anthologia, geef hem het zwaard Destructica. Geef Tala de broken key en ruil bij haar de jeweled hilt voor het ornated sword. Vergeet niet de repaired key mee te nemen. Haal tenslotte het uncursed sword op bij Benerus.

Sewers:
Ga oost tot kruispunt, dan noord. In de ruimte met de indented floor activeer je de indented floor, een muur rijst op. Steek je hand door de illusionary wall en pak zo de talisman of invulnerability (Doe dit dus niet via de andere zijde waar je een drukknop indrukt waardoor een luik verschijnt. Open je dit luik om de talisman te pakken, dan wordt dat je noodlottig).
Verder zie je hier een deur met 3 gekleurde knopjes, afblijven! In deze ruimte vind je een briefje van Rian en deathclaws. Ga nu zuidoost in de sewers en zoek daar naar een drukknop die je zuidelijk verder de sewers invoert. De meeste slangen die je hier aantreft kun je van een afstand doden met je kruisboog. Pas op, want die slangen kunnen je vergiftigen.
In dit doolhofdeel vind je diverse geheime ruimtes met o.a. cure poison potions, een ruby wand (doel hiervan onbekend), chainleggings, de blind en enhanced attackspell en deathclaws. In de ruimte met de fontein observeer je de kleuren van de sliert die telkens omhoog komt. De kleurvolgorde is blauw, geel, blauw, oranje, oranje. Ga nu terug naar de deur met de 3 gekleurde knopjes en voer deze code in.

Gondola station:
Hier vind je een ram's horn. Eenmaal in de gondel gebruik je die horn om aan de overkant te geraken, waar je naar de Venomire Marsh kunt gaan. Eerst ga je naar Jaran's keep.

Jaran's keep upper:
Lees alles op de boekenplanken en neem het Progeny's endboek (zeer belangrijk!) mee. In de kamer met het drakenskelet moet je niet voor de kop gaan staan, toch doen levert je een oplawaai op. Let op de collectie insecten, onderin is plaats voor een dead butterfly. Deze dead butterfly vind je in de kleine botanische tuin en levert na plaatsing de beekey op. Verder vind je o.a. poisonous mushroom. Let op de locatie van de gesloten secretaire. Open de deur met het bijensymbool met de beekey.

Jaran's keep ground:
Hier vind je o.a. de amethyst globe (enhances use of magical energy), een crossbowpistol, Jaran himself, een broken tablet en een deskkey. Met de deskkey open je de secretaire. Blijf van het tablet met de vele symbolen voorlopig af! Klik links van het tablet voor de icestorm en cure poisonspell.

Venomire Marsh:
Ruim alle planten op, pas op voor vergiftiging. Laat de caustic tentacles voorlopig liggen op de grond. Je vindt o.a. een staff. Haal nu alle tentacles op en ga ermee naar Jaran's keep, wel snel want de tentacles doen je levensbalk dalen. In de slaapkamer vind je een wastafel met water that smells like pinetrees and evergreens. Stop hier alle tentacles in (die je overigens per twee aan elkaar kunt verbinden) waardoor ze blauw en onschadelijk worden. Gebruik tenslotte de cure poisonspell en je bent weer helemaal gezond. Ga nu via de village naar de crypten.

Forsaken Crypt:
De gargoyles kun je het best m.b.v. de enhanced attackspell opruimen. De skeletten binnen het best met de icestormspreuk, later met de paralyzespell. Crypts open je met de crowbar die je in een urn vindt. Verder vind je gold tooth, silver amulet, battle axe en de paralyze en enhance protectionspell. Lees Tieran's letter en onthoud de plaats waar de geest uit de crypte komt en waar je ook de torned diary vindt. Een zwak muurgedeelte bewerk je met je wapens tot dit instort. Dood Tas, pak de talisman of bird of prey. Wat verder zul je ont-

dekken dat de geest van Seldin je automapping onklaar maakt.
Vanaf hier lukraak zoeken (loop ook eens achterwaarts) tot je uiteindelijk Seldin's bones vindt. Vanaf dit moment werkt je automapping weer. Bij de bones liggen een chain coif, Parson's ring, chain boots en een torn page (stop deze in Seldin's diary). Ga terug naar Benerus in de kathedraal en geef hem de gevonden jewels, Parson's ring en golden tooth, waardoor je vaste levensbalkwaarde verder stijgt. Ga tenslotte naar de toren in Venomire Marsh.

Burned bones corridor:
Open het luik in de toren met de golden key en daal af. Plaats het broken tablet in de deur met de 4 toetsen, druk daarna alle toetsen in (volgorde links, rechts, onder, boven) zodat je oostelijk verder kunt. Daar vind je o.a. chainmail, een jade wand (=sandstormspell) en een armed helm. Van de soul in de muur krijg je een curved sword en een Acta Sanctorumboek. Versla de minotaurus met het curved sword, raap de whip op. Koppel een length of vine aan het hekwerk links van de put en daal af.

Firetunnels en mushroomtunnels:
Hier vind je o.a. tigereye (increase combat ability) en een lodestone (attracks lightning, may cause it). De lastige figuren in de mushroomtunnels ga je te lijf met het ornated sword.

Desolate castle:
Pak de pieces of stone, open het hek en plaats een piece of stone rechtsboven op het hek (gate's catch). Loop dan snel naar binnen, anders klapt het hek weer dicht. Binnen vind je o.a. banded armor en de sandstorm en resist magicspell. Het net dat over je heen valt ruim je op met je zwaard, pak de rope coil. Onderzoek m.n. de voorwerpen die op het bureau liggen. Trek aan een ketting voor pieces of wood. Boven maak je het touw vast aan de ketting en zwier je naar de overkant.
Boven vind je pair of scissors en chain gloves. Knip met de schaar de lont van de brandende kaars door. Doe je dit niet, dan zal vuur het boek deels verwoesten. Bekijk nu het boek. Na een ontmoeting met Zalena verzamel je de silver wand (doel onbekend), de bloodstone cloak en de mindstorm en soundshieldspell. Na een nieuw gesprek beneden krijg je van Zalena een dragonscale en de talisman of massive explosion. M.b.v. een piece of wood linksboven het hek verlaat je het kasteel en ga je terug naar de mushroomtunnels. Hier open je het hek m.b.v. de dragonscale. Eenmaal buiten activeer je de windstormspell op de plaats, waar je de fluisterstem hoort.

Ystalin's Lair:
Verzamel eerst de large fuse, gauge, large gear, pump, drive belt, piston en small fuse. Plaats de large gear op de as en plaats daar weer de drive belt op. Plaats piston op large gear. Plaats gauge op het paneel met de rode metertjes. Plaats de large en small fuse rechts van de gauge. Plaats de pomp rechts van de fuses. Open door. Hier beneden vind je o.a. een note en parchment. Sla het glas van de vitrine stuk en pak het finely crafted chainmail en de diamond/coins.
Los de puzzel op. Doe je de puzzel verkeerd, dan krijg je een nieuw raadsel om op te lossen.

Oplossing dobbelsteen: bijl, ankh en schild moeten zichtbaar zijn, schild rechts, ankh boven, bijl linksonder.

(Oplossing wapens: kromzwaard, want dit kwam niet voor in de dobbelsteenvlakken.
Oplossing zwaarden: zwaarden moeten naar beneden wijzen. Oplossing tangrammen: punt moet naar de linkerbovenhoek wijzen.
Oplossing schedels: kin naar links, kijkend op het achterhoofd.)

Doe je de dobbelsteenpuzzel dus direct goed, dan krijg je de puzzels tussen haken niet te zien. Bij de goudschat kun je nogmaals diverse diamond/coins aan je verzameling toevoegen. Helaas, om voorbij de dragon te komen zul je alle diamond/coins en de finely crafted chainmail terug moeten geven. De draak vliegt je dan naar Nithera. Van de draak krijg je de talisman of basilisk.

Nithera:
Tegenstanders zijn taai. Beter is ontwijken indien mogelijk. Verzamel dus snel de sextant, twohanded sword en de lamp oil. Uiterst noordwest loop je tegen een muurstuk met links en rechts een toorts. Klik rechtermuis op rechtertoorts. Binnen vind je een chest plate armor. Loop niet over het vloerkleed. Doe je dit toch, dan loop je een ongeneeslijke vergiftiging op en bovendien worden de deuren dan bewaakt door zilveren ridders. Onderzoek hier m.n. alle boekenplanken grondig. Met de fire iron klik je op een der toortsen aan een muur om noordoost verder te kunnen.
In het waterbassin duik je naar beneden en zoek je een inham. Met de fire iron (tweemaal gebruiken) graaf je daar het ceremonial mask op. Bij de fontein vind je 3 beakers, klik onder de fontein waardoor 3 pilaartjes verschijnen. Vul de bekers als volgt en plaats ze op de pilaren. De mediumbeaker halfvol op de linkerpilaar, de largebeaker vol op de middelste pilaar en de smallbeaker leeg op de rechterpilaar.
In de bibliotheek vind je Weapon Anthologia, krijg je een tekst AM ANGIA, MYORA en vind je de Nitherin Grimoire. Smeer de lampolie aan de basis van een der ladders die je niet kunt verschuiven, dankzij de olie lukt het dan wel. Aan de overkant loop je tot je niet verder kunt. Door hier eerst aan een lamp te trekken en daarna op een steen in de muur te drukken kun je verder zuid. Loop door de magische blauwe deur en versla de blauwe hond. Hier vind je de kris. Terug door de deur om 2 andere honden te verslaan (kris werkt het best).
In de dolkenkamer loop je voorzichtig stap voor stap naar de grote bol. Onder de bol klikken om de dolkenval uit te schakelen. Doe nu een stap achteruit en draai rechts. Daal af, haal de amberwand (= firestormspell).
In de ruimte met het vloerkleed kun je uiterst noordoost op de muur klikken. Hier zie je 3 hendels. Trek ze alledrie naar beneden, waardoor de vuurwand verderop verdwijnt. Ga daar verder en je vindt een ragged parchment en de talisman of restore energy. De deur met het magische symbool open je met de repaired key. Gebruik de shovel die je vond om door de instorting te geraken. Plaats de sextant op de volgende wand voor een verdere weg oostwaarts. Je vindt ook de talisman of heal all. Op de boot plaats je de sextant op de juiste plaats en vlieg je naar Jaran's castle voor de eindstrijd.

Eindstrijd:
Voer de juiste code in op het paneel: PROGENY.
Ga voor het drakenskelet staan en klik op de drakenkop. Daal af en blijf in dit deel beter overal af!! Verzamel de bascinet, het topazzwaard en de gate key (zuidoost de ladder opklimmen). Met de gate key open je het hek en ontmoet je Jaran. In je final battle activeer je direct na Zalena's verschijning je eigen amulet en hak je met het topazzwaard het eindmonster aan stukjes.

Peter Postma.

CODES LEMMINGS 3D

De codes voor de eerste 49 levels van Lemmings 3D zijn in Software Gids nr. 36 en Hintboek 4 al verschenen.

Hier volgen de codes van de levels 50 t/m 81.

LEVEL 50: ZOMBORUK
LEVEL 51: SKILLING
LEVEL 52: WOBEGONE
LEVEL 53: BINDIEYE
LEVEL 54: FRAXINUS
LEVEL 55: LINDWORM
LEVEL 56: CURLICUE
LEVEL 57: HANEPOOR
LEVEL 58: IDEMQUOD
LEVEL 59: BLANDISH
LEVEL 60: MALAGASY
LEVEL 61: CHORIAMB
LEVEL 62: GARGANEY
LEVEL 63: KAOLIANG
LEVEL 64: MAROCAIN
LEVEL 65: OBTEMPER
LEVEL 66: TASTEVIN
LEVEL 67: VELLOZIA
LEVEL 68: BORACHIO
LEVEL 69: JACKAROO
LEVEL 70: COOLAMON
LEVEL 71: BANAUSIC
LEVEL 72: FABURDEN
LEVEL 73: RECKLING
LEVEL 74: MIRLITON
LEVEL 75: OPAPANAX
LEVEL 76: BIMBASHI
LEVEL 77: CAATINGA
LEVEL 78: PENSTOCK
LEVEL 79: SPRINGAL
LEVEL 80: BABIRUSA
LEVEL 81: ————

Helaas, einde van het spel!

The **NEVERHOOD:** Oplossing

KD=kleidisc. Deze discs stop je in een klei-videorecorder die je op diverse locaties tegenkomt. Op deze wijze zal Willie je beetje bij beetje het verhaal vertellen. Voor alle puzzels een kant en klare oplossing geven is vrijwel onmogelijk. Bij elk nieuw spel is de oplossing van bepaalde puzzels anders.

Deur met hamer: Druk op de rode knop bij de deur, het raam gaat open. Werp eens een blik naar buiten. Haal driemaal de hendel om, waardoor de hamer een weg zal vrijmaken naar de volgende ruimte.
Kamer met 5 ringen: Ga met de trap naar beneden en lees de boodschappen in de brievenbus. Ga links van de plant staan en duw deze naar rechts tot hij onder de vierde ring staat. Ga aan de vierde ring hangen en exit.
Kamer met ventilator: KD1. Los de schuifpuzzel op (vorm de letter H). Om de ruimte te verlaten druk je op de knop rechts, loop dan snel naar buiten, anders gaat de deur weer dicht. Dit grapje kom je ook elders tegen.
Videokleirecorder: KD2. De KD's stop je in de recorder, luister naar het verhaal. Telkens wanneer je een KD vindt, even hiernaar terug en luisteren. De openingen links en rechts kun je uitrekken.
Ruimte met wandtekeningen en teksten: Doe eerst het licht aan (groene knopje). Als je zin hebt kun je alle teksten lezen op de muur, maar dit is niet nodig. De tekst m.b.t. Hoborg kan interessant zijn voor later. Loop de lange gang wel uit, want aan het einde vind je KD5. Bij de ingang kun je naar beneden, daar ligt KD4. Bij de ingang ligt ook een voorwerp dat je niet vergeten mag.

Kamer met de DUDpop: KD3. Op het paneel klik je op de druktoetsen van de popafbeelding (kijk wel direct wat er bij het hangende poppetje verandert) zodanig dat alle onderdelen van de pop rood zijn en er TNT te lezen is op zijn bast. Exit rechts.
Monster en speeldoos: Laat Klayman met de speeldoos rommelen tot er een monster verschijnt. Na een wilde achtervolging beland je bij het TNT-poppetje. Wacht tot de lucifer naar beneden valt, steek het poppetje aan en schuif dit naar het monster. Het monster blaast zichzelf op.

Paddenstoel: Laat Klayman driemaal een balletje eten, kan geen kwaad.
Huisje met de muziekdeur: Ga eerst naar de monsterkop met daaronder een rode knop. Druk deze in en een modderstroom zet zich in beweging. Bij de deur druk je op het pedaal en direct daarna op de nu zichtbare modderstroom. Klayman zal een flesje vullen en opdrinken. Je ziet onder in beeld 5 buizen van links naar rechts, A t/m E. Spuug driemaal in A, eenmaal in B, tweemaal in C, niet in D en viermaal in E. Druk op het knopje en de melodie is gelijk, waardoor de deur zich opent. Loop snel naar binnen, anders sluit de deur zich. Binnen vind je KD8 en KD11 en een kleivideorecorder. Bij de spijkers ga je naar boven (sluit de deur in de galerij met muurteksten, waardoor hier de spijkers naar buiten treden). Boven vind je KD6. Trek eens aan het touwtje.
Grot met 3 hendels: Om de drie hendels te verschuiven dien je de overeenkomstige knopjes elders in te drukken tot je een zoemtoon hoort. Het blauwe knopje vind je in de ruimte onder de galerij met muurteksten. Het witte knopje vind je door met het karretje direct zuid te rijden. Het rode knopje vind je boven in het huisje met de muziekdeur.

Nieuwe gebieden: Blijf voorlopig af van de machine, die je telkens een symbool laat zien. Loop het gebouw in, waar je een machine ziet staan. Plak de kleistukken in de juiste volgorde op elkaar. Op het kanon gezeten negeer je de horizontale en verticale codes en vuur je het kanon af (rode cirkel indrukken). Zet nu de verticale symbolenreeks overeenkomstig de code in de ruimte onder de galerij met muurteksten (doe dit met het licht uit!). Deze code is bij elk spel anders, dus even uitzoeken. Ga terug naar de machine en zet de kleistang die je gemaakt had naar onderen, waardoor je bij de brug kunt afdalen. Eenmaal afgedaald oppassen: DON'T JUMP IN THE DRAIN!!
Karretje 2: Ook hier een karretje. Gebruik alle routes en maak notities. Let op de 3 reageerbuizen met de stand van de blauwe, groene en rode vloeistof. Let op het bordje met tekst HOBORG/KLOGG. Kijk even naar de klok en helemaal bovenin neem je een kijkje in het huisje.
Gele huisje: KD7. Om de radio in werking te stellen moet je in de kamer met de 5 ringen aan de vijfde ring gaan hangen. Zet de frequentie zo, dat de deur rechts opengaat (bij elke frequentie even controleren).
De stolp: In deze ruimte bekijk je het getraliede raam en maak je notities van de 3 reageerbuizen met vloeistof (dit is een code voor later). Let op de tekst BOBBY, dit is de kleurcode voor de kristallen. Zet de kristallen overeenkomstig de code, dus blauw, oranje, blauw, blauw, geel. Hierdoor word je verkleind. (Om weer normaal te worden vul je de reageerbuizen overeenkomstig de code van de flesjes bij het getraliede raam). Als dwerg loop je via het rechter muizenhol naar boven. Onder het getraliede raam wederom een muizenhol, dat je bij een nieuwe machine brengt met reageerbuizen. Vul de reageerbuizen overeenkomstig de code (zie karretje 2). Je wordt nu weer normaal. Pak KD9. Zoek naar een kleipoppetje met een drukknop. Deze drukknop zorgt voor een ladder. Klim naar boven waar je KD10 vindt en een kleivideorecorder (door aan het touw te gaan hangen beland je weer bij de kristallen). Loop door naar de teleportstoel. Door hier een symbool in te drukken en daarna de grote knop, kun je reizen naar locaties. Er zijn 6 symbolen met de klok mee, voor het gemak noemen we ze: spijkersymbool, slangsymbool, stafsymbool, vissymbool, Ssymbool, bliksymbool. Het spijkersymbool brengt je bij een enorme ketting waar je Klayman de pin eruit laat halen. Neverhood sluit zich aaneen (kijk goed!). Terug in je stoel knipperen het slang- en vissymbool. Het slangsymbool brengt je terug, het vissymbool naar KD16 en KD17. Trap hier op het pedaal en ga onmiddellijk door de deur.

Nieuwe gebieden: Maak kennis met het oog (direct rechts). Op de hoek van de tunnel vind je een symboolinvoermachine. Verder zie je een rood en een bruin huisje.
De symboolinvoermachine: Deze is lastig. Bij het kanon vind je een symboolmachine. Klik 12x en noteer voor jezelf de code (bij elk spel anders!). Als het goed is heb je een symbool dubbel. Ga naar de symboolinvoermachine en voer deze 12 symbolen in. Let op: bij de symboolinvoermachine is een symbool niet gebruikt. Dit symbool zet je op de plaats van een der twee die je dubbel hebt. Een deur gaat open en je pakt KD14. Boven KD14 zie je een sleutel liggen, dat komt later!
Bruin huisje: Stofzuig de muis met kaas op door op het pedaal te stampen. Rechts vind je KD18, een kleivideorecorder en de memorypuzzel. Heb je de memorypuzzel af, noteer dan vast hoe vaak elk symbool in de totale tekening voorkomt (bij elk spel anders). Los de muispuzzel op: Het eerste getal is de regel, het tweede het hol waar je in moet lopen:
1-1, 2-2, 3-4, 4-4, 7-2, 5-3, 5-8, 6-7, 8-2, 3-2, 1-5, 7-6.
Achter de muizenval vind je KD19 en KD20. Laat het lichtkanon voorlopig staan.
Rood huisje: Na een val zul je uiteindelijk bij een teleportstoel uitkomen. Pak hier KD15 en noteer de 3 symbolen voor jezelf. Gebruik het Ssymbool om af te reizen.

Robot: Voer de juiste code in overeenkomstig de aantallen symbolen van de memorypuzzel. Terug naar het kanon om de horizontale code in te voeren (zie teleportstoel rood huisje) maar doe nog even niets.
Sleutel 1: Reis met het karretje naar rechts daar waar je eerder niet verder kon (zie karretje 1). Aan het einde vind je sleutel 1.
Robot en kanon: Op het kanon gezeten zie je in het vizier 2 witte pijlen. Klik die aan en Klayman zal het hoofd van de robot raken. Door opnieuw op de pijlen te klikken kun je terug naar beneden. Ga naar de plek waar de robot zich bevond en geniet daar van een animatiefilm. Je kunt nu verder in 3 richtingen, links, rechts of rechtdoor.
Rechtsaf: Pak hier de naald en let op sleutel 2 die aan een draadje hangt.
Rechtdoor: Kijk door het raam en prik de ballon stuk. Hierdoor valt sleutel 2 naar beneden. Pak KD13 en haal sleutel 2 op. Stap in de teleportstoel, kies het vissymbool en ga naar het bruine huisje. Schuif het lichtkanon naar rechts tot onder de stofzuigkap. Stamp op het pedaal en wacht tot het lichtkanon is opgezogen. Terug naar de teleportstoel, kies stafsymbool.
Linksaf: Hier tref je de muis en het lichtkanon. Schuif het lichtkanon naar rechts, activeer het apparaat en noteer de sleutelcode (bij elk spel anders). Plaats sleutel 1 en 2 in het juiste sleutelgat. Pak KD12 en ga naar de kleivideorecorder. Je hebt nu alle KD's, kijk naar het complete filmpje en ontvang sleutel 3. Plaats sleutel 3.

Finale: In de kamer met 5 ringen laat ring 4 de spijkers zakken en ring 2 de valbrug zakken. Dit is echter een dwaalspoor. Zet de plant onder de vijfde ring, ga aan ring 5 hangen, laat je vallen en de plant spuwt je naar de overzijde. Hier moet je plots een keus maken, klik op Hoborg en geniet van het eindfilmpje.

Peter Postma.

NINE: DE OPLOSSING

Save vaak en bekijk alles. Zorg voor pennen, kleurtjes en veel papier!!!

Open de enveloppe en lees het testament, de code om de deur te openen staat onder op de brief. Druk op o.k. en open het hek. Pak de monocle en je valt van de trap. De tweelingen pakken de monocle; later krijg je die terug. Bekijk de lobby. Ga naar de oven. Ga rechts naar trap. Ga trap op en pak de CD. Stop de CD in de lege plek van de muziekposter, naast de trap. Draai aan het wiel. Ga naar de grote rode trap, links daarvan is een hendel, haal die over en er stroomt water. Loop naar rechts 2x. Pak munt onder de trap. Ga naar oven. Draai aan het wiel, druk op rode knop en haal hendel over.

Stop de munt in Isadora's machine en luister naar wat ze zegt (iets onzinnigs). Ga de trap naast Isadora op en klik op midden van de deur. Dit is een soort muziek-memory puzzel. Los die op (is niet moeilijk). Ga door de deur naar de muse-machine, bekijk deze en je zult zien dat je dingen mist. Ga terug en klik op midden van de deur, de kaart van de muse-machine. Ga naar het orgel. Haal de hendel over voor het orgel en er komt een bruggetje. Kijk naar de aap, hij schudt nee. Lees de bladmuziek en teken deze precies na. Speel de noten (zonder te stoppen) na op het toetsenbord. Ga naar de deur met de Tiki Gods, links van de grote trap. Als je de muziek goed gespeeld hebt, lachen ze en laten je door. Bekijk de ruimte. Ga naar de Acme drummachine, haal hendel over en speel na wat de drummer speelt, door één van de knoppen naar beneden te duwen. Je kunt eerst oefenen. Voor je echt begint rode knop indrukken. Heb je alles goed, dan loop je naar de drummer en krijg je de macara. Plaats deze in de muse-machine.

Ga terug en achter het drumstel hangt een schilderij met maskers. Plaats de wiebelende maskers zo, dat het ene iets van het andere heeft. Begin met rond gezicht met witte bolle oogjes, dan de witte oogjes met rare tandjes, rare tandjes met hoorntjes, hoorntjes met krul, krul met tongetje, tongetje met rode oogjes, rode oogjes met veertjes, veertjes met rondje op voorhoofd, rondje met grote grijze ogen en de laatste spreekt vanzelf. De maskers draaien om. Schrijf op wat je ziet (kleur en maskers). Loop door deur naar lachmachine, klik hierop tot je grammofoonplaten met hand ziet. Toets de "maskercode" in. De hand pakt een kapotte plaat en de naald schiet door de plaat. Kijk naar beneden, trek rooster naar beneden en pak de gear. Ga naar rechts. Bekijk het schilderij en je ziet een deel van een gitaar. Schrijf dat op. Klik op de deur. Salty gaat naar binnen, vecht daar, maar is zijn energie kwijt. Loop naar andere eind van de gang en je ziet een knipperend schilderij. Onthoud de hoeveelheid (geel=1x, blauw=2x, rood=4x) die aangegeven wordt.

Ga terug naar Isadora. Rechts van haar trapje hangt een muziekschilderij. Open dit en onthoudt het nummer met rode sterretje. Ga naar grote trap en kijk links onder schilderij = 2e clue van gitaar. Voor "lopende band" rechtsaf. Trapje af. Linksaf. Klik op hart met ogen. Plaats onderste gear 2x naar beneden. Linker gear ook 2x naar beneden. Plaats nu je gear van de lachmachine tussen de linker en rechter gear. Nu naar de lopende band en de trap op. Ga naar de grammofoon en zet het schuifje op het nummer van de Sound of War CD dat je hebt opgeschreven. Druk op knop. Als Salty niet uit zijn dak gaat, heb je het verkeerde nummer opgezet. Ga naar de "magnetron". Noteer deze clue = voor de gitaar. Loop verder, probeer schuifdeur aan linkerkant. Ga verder en links staat op een pilaar een bord met bewegende schijfjes. Draai bord om en noteer goed wat je ziet. Noteer bij dit spel echt ALLES, ook kleuren. Kijk door de verrekijker en bekijk de ruimte; daar moet je straks in. Ga naar de lift en druk op bovenste knop van plaat met gedoofde lichtjes. Ga naar links en zet de hendel op 1. Ga nu terug naar lachmachine en ga rechts. Draai de wieltjes achter het tapijt zo, dat alle 3 de camera's op de troon gericht zijn. Is het goed, dan knippert het oogje onder het scherm.

Ga op de troon zitten, druk op het rode knopje en onthoudt hééél goed wat je ziet. Je ziet een symbool met daaronder een letter. Die letter gaat naar een andere letter. Let goed op of je nu moet optellen of aftrekken om bij die tweede letter te komen! Gaat dit fout, dan loopt je spel op niks uit!

Loop weer naar de deur en klik op het tapijt rechts. Nu zie je een "wheel of fortune". Teken dit weer goed na, alle symbolen en letters (Zelf heb ik de letters bovenaan gezet, de symbolen onder. Dit omdat je de symbolen moet omzetten in letters en het op deze manier duidelijker was. Ik heb de lijn tussen letters en symbolen losgeknipt, zodat ik de schijf ook kon draaien). Draai nu, met je handje op de letters het wiel tot de "nieuwe" letter onder het symbool staat dat je vanuit de troon zag. Zoals je ziet mist dit alfabet 2 letters. Doe net of ze niet bestaan. Als je klaar bent met tekenen, kijk dan naar beneden en pak de muis. Geef die aan de kat op het tapijt en de kat eet de muis op. Ga nog niet naar binnen, maar ga naar het tapijt met paard en ga binnen. Lees het boek door dat op tafel ligt. Neem "het stemmen van een gitaar" over en bewaar dit voor later. In het eerste laatje ligt een snaar voor een gitaar. Laat die maar liggen (heb ik niet nodig gehad; ook niet de letter die vermeld staat op het zakje). In het tweede laatje weer een notitie, die je geheel over moet nemen! In het derde laatje ligt een alfabet.

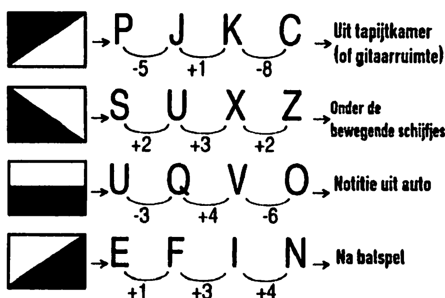
Ga nu naar het tapijt met de kat en ga de ruimte in. Je gaat door de deur. Ga rechts, 1x vooruit, links, 2x vooruit, links, 1x vooruit. Je ziet een schedel. Links, 1x vooruit, links, 1x vooruit naar de bar. Open het rechter deurtje en pak de fles. 2x links, 1x vooruit, rechts, 1x vooruit naar de schedel. Met de schedel achter je: 1x vooruit, links, 1x vooruit, links, 1x vooruit, rechts naar geraamte. Geef het geraamte de fles en je krijgt een bot. Rechts, 1x vooruit, rechts, 3x vooruit, rechts, 1x vooruit, links de deur door en je bent weer in de tapijtkamer. Nu naar de 1e verdieping naar de schuifdeur, waar de hond achter zit. Geef de hond het bot. Praat met Charley de robot en doe mee met de race. Kies het witte autootje (= langzaamste) en druk op de groene startknop.
Druk nu met de muisknop op je autootje en houd die knop vast. Je moet de race winnen (misschien enkele malen spelen). Nu mag je iets uit de gereedschapskist pakken. Kijk eerst links in de race-auto. Noteer goed wat er op dit blad staat. Nu naar de gereedschapskast. Beweeg hendel naar rechts en op de plank liggen een toothed wheel, een sparkplug en wéér een belangrijke aanwijzing. Neem die heel goed over. Vergeet geen pijltje, blokje of wat dan ook. Omdat je maar 1 item tegelijk mee kunt nemen, heb ik eerst de sparkplug naar de muse-machine gebracht. Toen terug, het toothed wheel gepakt en via buis die uit gat in de vloer kwam terug de ruimte in.

Nu moet je weer naar de schedel terug. Kijk naar geraamte, rechts, 1x vooruit, rechts, 3x vooruit, rechts, 1x vooruit naar de deur. Voor de deur, links, 1x vooruit, links, 2x vooruit, links, 1x vooruit. Nu sta je voor de schedel. Onder de schedel op kleine schedel drukken. Hier het toothed wheel plaatsen. De bedoeling is om alle gaatjes paars te krijgen. Elk spel is anders, maar mijn volgorde was: 1,3,4,2. Wanneer je het goed gedaan hebt hoor je een geluid en de mond van de schedel is open. Ga naar binnen. Je bent nu in de gitaarkamer. Ga naar de gitaar. Ze zegt je dat ze een gitaarsnaar nodig heeft. Terug naar de schedel de ruimte weer in en naar de bar. Rechts, 1x vooruit, links, 1x vooruit naar de bar. Pak uit linker of middelste deur de gitaarsnaar. 2x links, 1x vooruit, rechts, ga door de mond weer naar binnen. Geef de snaar aan de gitaar en nu moet je haar stemmen. Ze buigt haar hoofd naar voren, dus moet je je notitie ook "op de kop" houden. Doe je het te ver en slaat de meter door, dan kan ze pissig worden en moet je opnieuw beginnen. Doe je het goed, dan gaat het rode lampje branden en je metertje staat er dan onder. Nu de volgende letters. Heb je de gitaar gestemd, dan krijg je van haar een tuning fork. Ga door de witte deur en je komt in de hal bij de lachmachine. Breng tuning fork naar de muse-machine. Nu terug naar de lachmachine. Ga linksaf en door de witte deur en speel het spel met de bal en schijfjes. Draai de schijven zo, dat het balletje onderaan uitkomt. Klik op het balletje en je krijgt weer een zéér belangrijke notitie. Neem alles goed over. Zo ook de kleuren, pijltjes etc. (Gaat er iets fout, trek dan aan één van de pepers, die er hangen en je kunt het opnieuw proberen).

Ga de kamer uit via de witte deur en ga naar de deur er tegenover, de tapijtkamer. Ga naar het laatste tapijt aan de rechterkant. Geef de 3 gitaar notities, die van het schilderij, de magnetron en achter het schilderij met de kat. Het tapijt gaat omhoog. Klik op kleine knopje en kijk naar het filmpje. Nu rechts en open het deurtje. De vacuumtube. Helaas wordt die afgepikt door de tweeling en ja hoor, je moet weer de ruimte in. Ga naar de bar (zie beschrijving) en 1x vooruit, 2x links en je bent ach-

ter de bar. Pak de vacuumtube nadat je de kist hebt opengemaakt. 1x terug, 2x vooruit, rechts, 1x vooruit, rechts, 1x vooruit naar de schedel. Ga naar binnen en via de gitaarkamer naar de muse-machine. Plaats de vacuumtube. Ga naar het orgel. Save hier het spel zodat je terug kunt wanneer je fouten hebt gemaakt en de stoom uit je orgel is. Nu komt het ware gepuzzel:

Teken een nieuw toetsenbord en vul de symbolen van de bladmuziek in. Zet de letters er boven. Let wel, van je veranderde Wheel of Fortune! Je moet nu het toetsenbord verder invullen. Leg al je notities goed voor je neer. Zo ook de notities van de gereedschapsplank na de autorace. Zet de symbolen om in letters (zie W.O.F.) Pak de linker helft en probeer deze in te vullen met de gegevens van je notities. Let op de blokjes met schaduwzijde. Dit waren de mijne (de blokjes moeten hetzelfde zijn):



Let bij het spelen op het orgel op de knop die uitgetrokken moet worden ; wordt aangegeven in balkje met de 5 rondjes (neem de donkere). Vergelijk of je berekening goed is op notitie van gereedschapsplank. In linkerhelft moet je na blokje met schaduwzijde v.l.n.r. plus of min pijltjes aangeven in de 3 lege vakken. De bovenste rij was voor mij ingevuld -5, +1, -8. Dat kwam overeen met de notitie uit de tapijtkamer. De tweede rij v.l.n.r. kwam overeen met de notitie van de doos met bewegende schijfjes (symbolen omgezet in letters, toen vergeleken met W.O.F. en plaatsen geteld!) Werd dus +2, +3, +2.

Door ze in te vullen in linker notitie maak je een optelsom en krijgt de aanwijzing van de notitie van de auto, v.b.

```
-5, +1, -8
+2, +3, +2
----------
-3, +4, -6
```

Bij notitie na balspel kun je de missende letter makkelijk berekenen!

Extra aanwijzingen!!

Als je op de troon zit en de rode knop hebt ingedrukt, zie je een stukje van het W.O.F. Onthoud dit heel goed. Het teken, de eerste letter en de tweede letter waar het op blijft staan. Teken het W.O.F. goed na.

Teken een nieuw toetsenbord en vul de symbolen/letters van de bladmuziek (met de wachters) in op je nieuwe toetsenbord.

Bijvoorbeeld: je aanwijzing van de troon ging van de letter N naar de letter J (het symbool blijft gelijk). Dan moet je op je W.O.F. de letter N vervangen door de letter J (is 3 plaatsen terug) en een nieuw W.O.F. maken (de letters M en R ontbreken) Je moet de 24 toetsen als volgt "tellen": 1 wit, 1 zwart, 1 wit, 1 zwart, 2 wit, 1 zwart, dus elke toets meetellen van boven naar beneden enzovoort.

Nadat je je laatste symbool geplaatst hebt van de bladmuziek, zet je de letter erbij van je vernieuwde W.O.F. Ga van daaruit naar je nieuwe toetsenbord, voorzien van symbolen en tekens. Begin je in het midden, dan ga je aan het einde van je toetsenbord, met het begin van je toetsenbord verder. Zelf heb ik het W.O.F. precies nagetekend echter: de letters boven, de symbolen onder. Toen voorzichtig de lijn tussen symbolen en letters losgeknipt en op een stuk zachtboard vastgeprikt, zodat de binnenkant draaien kon.

Speel nu de 4 melodieën op het orgel, die van de notities van de auto, het balspel, de gitaarkamer en de schijfjes. Als je de melodie goed gespeeld hebt, krijg je een munt. Laat die maar liggen, totdat je alle 4 de munten hebt gekregen. Ze liggen op de handen van de aap boven het orgel. Geef de munten aan Isadora. Voor een van de munten krijg je een sleutel. Verder vertelt ze je wat onzin. Ga via lopende band de trap op en meteen rechts. Sleutel in de deur, ga naar binnen. Links een poster van een chemist, wat aangeeft dat je kleuren moet mengen. Links en loop rechtdoor naar het bord met blokken op de grond. Je moet naar de overkant, maar je wordt dwarsgezeten door zo'n griezeltje en moet weer overnieuw beginnen. Je kunt zigzag over het bord, maar ik heb gewacht tot de middelste rij leeg was en toen snel enkele malen met de muisknop geklikt en ik was zo aan de overkant.

Je mag van de rokende beer iets uit zijn kist pakken. Pak het kaartje dat in de lift hoort. Ga de lift in en zet de hendel op B (de kelder). Save hier je spel. Je moet nu een heleboel ratten neerschieten. Je krijgt een pistool met 5 kogels. Telkens als je een rat met schietschijf hebt geraakt gaat er een lampje langs de muur branden, maar .... uit de gang tegenover je komen grote ratten en die moet je met 5 kogels neerschieten. Je kunt je pistool laden door erop te klikken. Doe dit zo vaak mogelijk, want heb je te weinig, dan moet je opnieuw beginnen. Neem gewoon de tijd en concentreer je op de grote ratten. Als alle lampjes branden kun je de gang in en daar staat een kabinet. Open dit, vouw het blad open en je hebt de monocle. Ga terug de lift in en naar de muse-machine. Plaats de monocle en luister. Dan ontploft de muse-machine en als je je omdraait is ook de brug ingestort. Loop vooruit en je gaat de tweeling achterna naar beneden. Nu linksaf en klik op de boot. Klik op de voorkant van de boot en je gaat vanzelf naar een kamer in de jungle. Bekijk alles goed, vooral op het palet. Dat laat zien dat de kleur die je nog mist groen is en verbonden is tussen geel en blauw. (Geel=1, blauw=2, dus groen=3 en rood=4).

Nu naar het jungle-orgel. Save je spel hier. Je mag het namelijk 2x fout doen, na de 3e keer stopt het spel en sta je terug in Windows. Pak je notities en je toetsenbordtekening erbij. Nu moet je weer rekenen! Deze muziekstukken moet je spelen zonder pauzes, anders is het fout en moet je opnieuw. Wanneer er gesproken wordt, wil het handje niet altijd de toets indrukken. Druk dan het handje op de toets en houd de muisknop ingedrukt tot je de noot hoort!! Probeer eerst een muziekstuk uit (je moet wel steeds bij het eerste beginnen). Je ziet 3 totempalen. Ze laten je symbolen en letters zien. De symbolen moet je omzetten in letters en op je zelfgemaakte toetsenbord kun je zien wat je spelen moet. De eerste 4 symbolen waren bij mij geel, dus moest ik ze 1 keer spelen, van links naar rechts. De letters waren J,S,S,N.

De tweede serie totempalen gaf een symbool, een gele letter, een geel/zwart blok en een rode letter aan, n.l. P,Z, geel/zwart blok,S. Na het berekenen bleek dat ik moest spelen: P,Z,U,W,T,S,S,S,S. (Het blokje was gelijk aan dat van de linkerwachter en die letters moest ik dus gebruiken. De S was rood, dus 4x spelen).

De derde serie werd aangegeven met een symbool en een half geel/half zwart blok, de volgende totem was leeg en op de derde stond een blauwe G en een blauw/zwart blok. Het eerste blok was gelijk aan dat van de eerste wachter en stond ook op de linkerhelft van mijn notitie van de gereedschapsplank met de aftrek- en optelsom erbij.

Mijn eerste letter was U, dan via berekening: O,P,G,G,H,K,P,G,H,K,P (de laatste 8 noten twee keer, omdat ze blauw gekleurd waren. Er stond ook een blauwe ring om de letters, die op de notitie stond van het balspel).

De vierde serie totems gaf een symbool met een half blauw blokje, een groene B, daarna een gele B met een half geel blokje. Het symbool was de letter B en het blokje kwam overeen met de notitie van de schuivende schijfjes. Daarvan had ik de + en - pijltjes nodig. Ik moest dus rekenen vanaf het symbool en dan +2 +3 +2. De kleur was blauw = 2x. De groene B = 3xB. De derde totem was gelijk aan de eerste, maar geel dus: B,D,G,I,B,D,G,I,B,B,B,B,D,G,I.

Na het spelen van de muziekstukken zit de tweeling vast in groene ringen.

Nu wordt gevraagd naar één van de letters, die niet in het alfabet voorkwamen. Bij mij de letter M en ik moest precies tussen de L en de N op de lijn klikken, zodat er twee toetsen tegelijk naar beneden gaan. Dat was je laatste handeling. Nu meeswingen met Salty en Isadora e.a.

Wilma Westerbeek
(met dank aan JulieAn).

Heel veel succes, vooral aan Peter Postma, die de pijp aan Maarten moest geven. Toch nog eens proberen, het is echt de moeite waard!

NORMALITY: OPLOSSING

Bekijk altijd alles uitgebreid, vergeet ook de items in je inventory niet en praat met iedereen.
Dit is een mogelijke oplossing om het spel uit te spelen; het kan ook anders in een andere volgorde met soms andere items.

Apartment: verzamel de volgende objecten: note (is al in inventory), scissors, flyer, cushion, tv-remote, t-shirt; in de keuken verzamel je coffee cup, little box, jar of white paint, bird toy, towel, sharkpoon, use sharkpoon on rat in washing machine, use little box on rat, use hi-fi, look at worn sofa en take strange gizmo en coins, use tv-remote on bird toy, use kettle, use coffee cup with kettle, use jar of white paint with coffee cup, use t-shirt, open window, use window.
Dai Vandervip: geef hem de coffee cup.
Plush-rest factory: buiten take oxy-acetylene torch (ligt daarna bij container), take cog. Binnen use t-shirt, talk receptionist, use watermachine en take cup of water, use bizarre sculpture en take coffee cup. In de testruimte take current sender en take radio = current receiver, praat met de tester, bij de guard take battery, de ruimte boven de guard take manual en read it, use current receiver with bare wire, use battery with current sender, use battery with sender with current receiver en als het goed is werkt nu ook het rechterbed. Bij de grinders look at manual. In een der toiletten use air vent en je komt in een doolhof: take belt, use alarmed case = debris. Terug naar het nu werkende bed en use debris with bed. Bij de grinders use control-box to stop saw-blades, use belt with fire-extinguisher, use fire-extinguisher, take fire-extinguisher, use grinder en 'meet the resistance'. Use fire-extinguisher on drum with yellow paint = paintsprayer.
M.I.N.T.mall: praat eerst eens met de blind man en guard 2782, loop iets verder zodat de brandblusser bij het standbeeld komt te staan. Ontmoet Brian (needs speakers voor de stereo) en zoek daar tussen de cd-covers tot je de badge Friend of Paul hebt. Ontmoet Ray, door met hem te praten kun je ervoor zorgen dat de lichten aan of uit gaan, take frozen food (dit zal in je menu gaan smelten), dus licht uit, take frozen food en use it with towel. Een etage hoger pak je de screwdriver. In de speelgoedwinkel pak je de yappy puppy, puppet, fruit croppers, toy glider, use fruit croppers with large glider, use yappy puppy with toy glider (doe dit in totaal drie keer!!) en loop naar buiten.
T.V. station: bij de ingang take turd, clod of earth, praat met de bouncer en geef hem de rat in the box. Bij de computer engineer take scripts en read them, give turd to engineer, look at dirty shirt = id badge. Bij Johnson krijg je een id-card. In de controlroom (openen met de idcard) stop je de videoband in machine vt2 en doe je use computer: password HOLEN (staat op de id-badge), load en run program; je komt uiteindelijk terug bij de resistance waar je de gizmo achterlaat.
M.I.N.T.mall: bij Brian pak je een van de cd-covers van de muur t.w. total clap. In de speelgoedwinkel use fruit croppers on large glider en doe dat daarna nog eens in je menu. Haal de fruit croppers op, naar Ray en zorg wederom dat het licht uit is en use fruit croppers with speakers. Bij Brian use speaker on stereo en use Clapcd on stereo. Even terug naar de fabriek en onderzoek alle lockers bij de tester (open locker), in een der lockers liggen books t.w. Costume en Firestarter. Geef het Costumebook aan de blinde man en je hebt de matches. Use firestarterbook with matches in de buurt van de waffle statue. In de donkere ruimte use matches en laat zo de boel exploderen.
Plush-rest factory: outside use oxy-acetelyne torch with containerdoors.
M.I.N.T.mall: take matches, plank en rope.
Outpost research: code van de research-afdeling 1572 krijg je van de norm. Gebruik die code op de rechterlift en ga naar boven. Take cd, use scissors with strap of patient, take scalpel bij Conrad, take dish cloth, take spanner, look at extinguisher, use dish cloth on extinguisher, use cog with side panel of grinder, take glassshard, take patient. De tube heeft 3 buttons: bovenste stuurt wat naar boven, onderste haalt een nieuwe capsule en de middelste opent de tube. Stuur de patient met een capsule naar boven, vergeet niet af en toe met Conrad te babbelen, take ladder. In de ruimte met de ladder reis je terug naar de factory waar je de small cog ophaalt (use ladder on container, use spanner on engine = small cog), daarna keer je terug naar waar je was gebleven. Use small cog on side panel of grinder, use dog, glider en paintsamples on grinder.
Outpost processing floor: loop nu over de losse tegel bij de fountain en praat daarna met de norm. De norm moet even wateren en je kunt nu de processing floorcode lezen (1312). Talk norm, use button, use small pad en look screen. Bij de tubes look at last zoomtube 3x. Je belandt in een cel vanwaar je telkens met een tube naar een andere cel reist.
Cel 1: talk norm voor de deur, use bench, take gizmo, take splint, take bracket.
Cel 2: take scrap of cloth, use bench, use fork with gizmo, take plank.
Cel 3: use bench, use plank on bench, deze derde gizmo is stuk. Use bracket with loose tap. In toilet take gizmo uit de spoelbak. Als je nu weer met de tubes reist wordt Saul bevrijd.
TV-Heaven: talk owner, look at micro-tv, talk owner en vraag naar de remote. Achter de toonbank take key en use cardbox. Op zolder take mallet en use mallet with wooden slats, loop gat in. Take teddybear = coil of wire. Take teddy = teddy + eyes, take little wire, open controlbox en use little wire with circuitboard. Take lightbulb, use coil of wire with bulb pins, open controlbox en use coil of wire with circuitboard. Use eyes in slot, use button onder de cilinder en wacht tot de boel explodeert.
Outside again: take rubber pipe, talk rear doors of truck, use rubber pipe with air intake of truck (bij de cabine links), open rear doors en je belandt tenslotte in de Den. Take hammer, take purple chemical en use it. Outside Den take bollard = small box, use hammer with small box = small key, inside Den use small key with locked hasp en open fridge.
M.I.N.T. mall: haal hier de voorwerpen: matches, plank, rope en fire cracker.
Plush-rest factory: bij container use paintdrum with paintdrum = raft, use raft with river, use gascilinder, use raft.
Stadium: take newspaper. Voor de norms omdraaien en linksboven use switch om van die 2 lastpakken af te komen. Ga eerst rechtdoor en haal de goggles op. Use shaft.
Sewers: take brick, use brick in hole = energy cells, use energy cells with goggles, use goggles and let there be light. Use guitar with bars waar je bij binnenkomst in sewers vastliep. Sla met de guitar on walls: eentje opent de weg naar de elevator, eentje leidt naar de roof brace. Use roof brace on ACCESS-sign of loose slab om de weg naar het lab te openen. In het lab take badge, take poster, use hole behind it, take axe, talk microwave machine, use hole to get out. Haal de roof brace weer op. Use axe on crate, use crate = suit, use suit on microwave machine, use roof brace with elevator doors, open elevator doors.
The end. Dance and be happy.

Peter Postma.

LOST VIKINGS 2 Codes

1. NTR0
2 1STS
3 2NDS
4 TRSH
5 SW1M
6 W0LF
7 T1M3
8 K4RN
9 B0MB
10 WZRD
11 BLKS
12 TLPT
13 GYSR
14 B3SV
15 R3T0
16 DRNK
17 Y0VR
18 0V4L
19 T1N3
20 D4RK
21 H4RD
22 HRDR
23 L0ST
24 0B0Y
25 H0M3
26 SHCK
27 TNNL
28 H3LL
29 4RGH
30 B4DD
31 D4DY
32 D3M0
33 CH3T

Let op! De 0 in de codes is het cijfer nul en niet de letter O!

CHEAT voor LEMMINGS 2

Wil je in Lemmings 2 de puzzels door elkaar spelen, dan moet je eerst alle puzzels oplossen en dat gaat niet zomaar, daar moet je wel iets voor doen. Met de volgende instructies hoeft dit niet:
Save een spel in de hoogste savegame plaats, laad dan een hex-editor zoals PC-TOOLS in en vraag de file SAVE.DAT op. Verander de code in datablok C8 in 3C 00 03 00 herhaal dit tot aan datablok 2A9. Save de veranderde file in SAVE.DAT. Start het spel op en laad de hoogste savegame plaats in. Gebruik de map en klik op de ark in het midden van het scherm en kijk naar de eindtro.
Vanaf nu kun je de puzzels in een willekeurige volgorde spelen.
Peter (PeeWee) Geurts.

The Pandora Directive: oplossing

Voorafje

Dit is voor ca. 80% de "game players" oplossing. Sommige puzzels en vraagstukken kom je in de "entertainment players" optie niet tegen. Dit zijn er echter zeer weinig. Bovendien bleek deze optie qua verhaal en locaties weinig te verschillen met het entertainment level, vandaar dat ik vanaf de tangram puzzel (zie TANGRAM verderop) terugschakelde naar entertainment level. Deze tangram puzzel was voor mij een ware ramp, geen aanknopingspunten, niet weten waar te beginnen, etc., dus trial en error. Misschien heb jij meer geluk en/of wijsheid. Het kruiswoordraadsel waarmee je in het begin te maken krijgt is niet essentieel. 'Hel' levert enkel wat meer geld en punten op. Wil je deze toch oplossen zoek dan je oude leraar Engels eens op. 'Talk' houdt in dat je voor de zekerheid alles aanbiedt wat je aan te bieden hebt (tenzij anders vermeld) en dat je alle topics afwerkt, vergeet niet dat er topics bij kunnen komen tijdens een gesprek. Met 'get' wordt ook verondersteld dat je elk gevonden voorwerp onderzoekt in je inventory. Let wel: dit is een mogelijke oplossing. Deze oplossing geldt dus alleen als je hem naar de letter uitvoert!

Voorbeeld: als je in dag 6 eerst het Roswellcomplex doet en daarna naar Cosmic Connection gaat om Ellis te waarschuwen, ben je te laat en wordt Ellis vermoord door de NSA.

Trek je verder niets aan van de te behalen 4000-score. Deze slaat nergens op.

Voorbeeld: in dag 6 krijg je te maken met een zogenaamde punched paperscrap puzzle. Je kunt hier theoretisch maar 100 + 200 bonuspunten halen. Doe je echter 'exit' en 'examine' een aantal keren achter elkaar, dan blijft de score telkens weer oplopen met 100 punten en zo zit je, als je wil, zo aan die 4000 punten. Ik neem aan dat dit niet de bedoeling van het spel was, dus ik noem dit gewoon een 'bug'.

Dag 1. Search for Malloy.

Onderzoek Fitzpatrick's card. In de rec-room get MacMalden's clipping. In de office bekijk dogfood, get jackknife, get electronic shopbill in linker bovenla van bureau, ga via bedroom downstairs. In de lobby get Nilo's note, get alvast het kruiswoordraadsel, move het voedselpakket in de automatiek en ga de straat op. Praat met Chelsee (AACCC), praat opnieuw met Chelsee (B) en hoor haar uit, bekijk de deur van Rusty the clown, bekijk het Rusty the clownsgebouw, bekijk het Acmewarenhuis, get orphanageletter bij de brievenbus, get Nilo's wallet die in de buurt van de electronicshop ligt. In Rook's pawnshop praat je met Rook (AA) en kies je optie exit to alley. In de steeg achter Rook's pawnshop move fire escape, bekijk open en onderzoek alle trashcans en open mancover, daal af in de riolen. In het riool move crate, get de moneybelt, open de box en get chisel. Verlaat het riool aan de andere zijde zodat je weer op straat uitkomt. In de electronic shop praat je met Zack (AC) en betaal je netjes de 1230 dollar, bekijk alles wat er in de winkel te zien is, vraag Zack informatie over alle voorwerpen en koop tenslotte de batterypack en de visual analyzing apparatus. In de Brew and Stew praat je met Lamintz (AAA). Ga de deur binnen rechts van de Slice of Heaven, move box, open box die daaronder ligt, pak de whiskyfles, move metalsheet, open deur en verlaat het pand. Je komt in de steeg achter Rook's pawnshop. In de steeg achter de Flamingo pak je de antenne, ga je de trap op en klim je door het raam in het Ritzhotel. Ga naar de steeg achter het Golden Gatehotel, praat met crazy Gary (AAAA), praat opnieuw met Gary (A), offer de whiskyfles, van Gary krijg je Malloy's key. Travel naar policestation, praat met MacMalden (AA), van hem krijg je Rusty's key, reis terug naar de lobby in het Ritzhotel, praat hier met Nilo (A) en betaal de 2100 dollar, praat met Nilo (B) en geef wederom 100 dollar, offer Nilo Nilo's wallet en van hem krijg je het kamernummer van Malloy/Matthews. Ga naar de bewuste kamer en bekijk het controlepaneel, terug naar Nilo en praat met hem (BC = dus geen bijbetaling!!), van hem krijg je nu de deurcode 4827. Voer de code in en ga het appartement binnen, alwaar je knock-out wordt geslagen.

Dag 2. Ladies in waiting.

In Malloy's kamer open je de bovenste la van het bureau, get Acme businesscard, uit de tweede lade get enveloppe, uit de vierde lade get foto, move chair, get foto van Malloy en llama, open box, get Airport of the Gods, get Malloy's letter, open het laatje van het nachtkastje en get claimticket, get scarf die op het bed ligt. Ga naar Chelsee's appartement, ze is niet thuis. Ga naar Rook en betaal de 250 dollar, je krijgt de black dagger. Praat met Clint in de Coittower (AAAA). Ga lopend naar Acme's warenhuis, open de deur met Malloy's key, binnen bekijk en probeer je het grote krat te openen bij schuifdeur 9, bekijk de katrol boven het krat, open de schatkist en get peg leg, open de controlbox en druk de on-schakelaar in, druk op de lower-button, use peg leg on slots of the trolley die nu boven het krat hangt, terug naar de controlbox en druk resp. de rise button en off button, get map of Asia en ga alvast lopend naar Rusty's clownhouse. **Rusty's clownhouse:** open de deur met Rusty's key en los de puzzel op. Nummer links van boven naar beneden de nods met 1 tot en met 4, nummer rechts van boven naar beneden de nods met A tot en met D, de juiste combinaties zijn dan 1A, 2D, 3B, 4C. In Rusty's clownhouse move tape, move pedaal achter de lange bank, move old newspaper en get fake shit die real blijkt te zijn, ga de ladder op en bekijk de daken waar je later nog eens terug moet keren, open de brickdoor en verlaat clownhouse. Reis naar de cabin, get cd, get crumpled page bij de boom, move pages on floor en bekijk het bloed, move painting bovenaan trap, bekijk het controlepaneel, reis even naar huis en use cd on laptop. Deze puzzel als volgt oplossen (volgens crumpled page): van links naar rechts eerste rij geel - blauw - groen - rood, tweede rij rood - wit - geel - blauw, derde rij blauw - groen - rood - wit, vierde rij wit - geel - blauw - groen. Let op de oranje code en voer deze in op het controlepaneel in de cabin. In de projectiekamer move screen, move papers on floor, move luik in vloer, get film uit het kastje, use film on projector en zet deze aan voor een onderhoudend filmpje. Naar de Brew and Stew, talk Louie (A). Naar Coittower en talk Clint (A) en je krijgt Leach's key. Naar de steeg achter de Flamingo, use Leach's key on backdoor, talk Gus (CACA). Naar Chelsee's appartement en talk Chelsee (AACAB), in de Flamingo talk Chelsee (ACBA) en van Emily krijg je tenslotte note scraps.

Dag 3. The black arrow killer.

Onderzoek de note scraps en los de puzzel op. De tekst luidt: I'm watching you. I take pictures. Be afraid. Talk en koop bij Rook de Yucatech Made Easybook, combineer deze met de untranslated letter. Naar MacMalden (A). Naar Brew and Stew (AAAA). Naar Rook, exit to alley, haal uit een der trashcans de old newspaper. Naar Rook waar je Pernell's businesscard krijgt. Bel Pernell met de vidphone (ABAC), daarna opnieuw (BA). Naar Brew en Stew, talk Pernell, luister daarna naar de message van de vidphone en delete deze. Naar MacMalden. Naar crazy Gary en daarna naar het dak van Rusty's clownhouse, get jacket = foto + cufflink, los de fotopuzzel op. Combine assembled foto met visual analyzing apparatus en onderzoek de foto m.b.v. in- en uitzoomen. Reis even naar Autotech waar blijkt dat je de vereiste card niet hebt. Bel Pernell. In Sandra Collin's huis get Autotech securitycard, uit een laatje get resume. In de lobby van Autotech get hairbrush, get visitor's pass, get curtaincord, combine hairbrush met curtaincord, open window, look clipboard behind window, use brush/cord met clipboard, volgens clipboard en visitors pass is de juiste code dus 8338, bekijk deur en paneel tegenover de receptieruimte, use visitor's pass on paneel en voer de juiste code in. In de Autotech hallway schakel je eerst de bewaker uit: get box of soap + mop uit werkkast, use resp. soap en mop op waterbucket in een der hoeken en try to open de deur van de fire escape. Dit alles doe je vanuit de werkkast, blijf zelf dus in de werkkast staan! Bekijk tenslotte de deur van de evidence room. In Hortons office get padlockkey die op de boekenkast ligt, get necklace uit de bureaulade, move book en get sticky note, get filecabinetkey uit de cdplayer, use filecabinetkey op rechter filecabinet, get matchbook tin = foto's. Naar crazy Gary. Naar Funhouseroof, ga de watertoren in en kijk door de viewing device. Ga naar Rook, daarna naar Louie voor aanwijzingen. Naar Funhouseroof, loop gebukt m.b.v. ctrl-toets naar de cooler en ren naar de killer op het moment dat hij op zijn horloge staat te kijken. Er gebeurt nu van alles en je eindigt tenslotte in je office verwikkeld in een conversatie met Pernell.

Dag 4. Out of the past.

Naar Flamingo, praat met Emily, praat met Gus, exit to alley, bekijk het bruine papier dat bovenaan de lantaarnpaal hangt, use antenna on brown paper, combine brown paper met apparatus en zoom in and out. Naar Funhouseroof, get tracking device, probeer deze uit. Zet op straat de tracking device aan, ga de sewers in en zoek de losse steen in de muur, try to move stone, use chisel on stone, look package en maak de beveiliging onklaar. Dit doe je als volgt: lichtrood + 2 rood naar links, lichtgroen + 2 groen naar rechts, lichtgroen + 1 rood naar links, lichtrood + 1 groen naar rechts, lichtrood + 2 rood naar links, lichtgroen + 2 groen naar rechts. Get box stolen from Emily. Naar office waar je opgewacht wordt door de NSA, praat met Cross (ABCCABCA), je maakt kennis met Regan, onderzoek Regan's note. Naar MacMalden, direct naar post office, dan naar Gardenhouse en praat met old lady (ABBAA). In de Gardenhouse bekijk je de kastdeur, open de rolldesk, get cosmetic connection, get ETSbusinesscard, uit een der laatjes get enveloppe addressed to Witt = Malloy's disc, get puzzlebook. In je recroom probeer je Mally's disc op je laptop. Naar Gardenhouse, get jeans van stoel = rental receipt. Naar Waterfrontwarehouse waar je Malloy ontmoet, de NSA duikt op, Malloy sterft, Tex ontsnapt en jij belandt bij Fitzpatrick.

Dag 5. The Pandora device.

In de office get fax, luister naar message van Chelsee en bel Fitzpatrick. In de Waterfrontwarehouse get flight schedule, get item186scrap, move box en get postal receipt, in een der hoeken move pallets en bekijk de safe. Naar MacMalden. Naar de morgue, get scalpel, look box G-I, use scalpel on box G-I, open en get Horton's key + wallet = security systemcard. In Horton's office open je de linkerkast m.b.v. Horton's key, get enveloppe = NSAkey en diverse papers. Use security systemcard on paneel van evidence room en voer code 773348 in volgens nummers op systemcard. In de evidence room zoek naar B17, use NSAkey on B17, get Emily's puzzlebox, in B15 ligt cash, in E13 ligt NSAbadge level 7, E36 is gesloten, open scanner, stop Emily's puzzlebox erin, try to open, toets code 1091 (volgens paper with numbers), enter, get demagnetized box, doe hetzelfde met de cash. Naar Waterfrontwarehouse en bekijk de ETSbusinesscard nog eens: 484-961-225-049 zijn kwadraatgetallen, dus de kluiscode is 22-31-15-7, get small key + scrap, ga naar Gardenhouse en open de kastdeur met de small key, get briefcase = foto + notebook, get There are messagesbook. Bel

Fitzpatrick en Regan, vertrek naar Imperial, praat met Regan, terug naar office, luister naar message, bel Pernell, hierna krijg je telefoontje van Regan (AA). Naar Autotech evidence room, open E36 met Pernell's key, get cd en demagnetiseer deze. Naar Acmewarenhuis, open crate die aan ketting hangt, get foto of Nazca, get Malloy's tapestry. In Tex' office bel je Fitzpatrick, daarna Archie Ellis (CC-Thelwait-Nazca-Gate of the Sun). Naar Cosmic en praat met Ellis. Combine tapestry met Regan's puzzlebox en los de schuifpuzzel op = pegs + Malloy's devicepiece2. Combine pegs, schedule + map of Asia met demagnetized box en los de puzzel op. Bekijk de kaart goed, je ziet 4 halve manen: 2 manen hebben 3 punten, 2 manen hebben 5 punten. De bovenste maan nummer je van boven naar beneden met 1 t/m 5, de linkermaan van links naar rechts met 6 t/m 8, de onderste maan van onder naar boven met 9 t/m 13, de rechtse maan van boven naar beneden met 14 t/m 16. De juiste combinaties zijn dan achter elkaar: 10bij2, 7bij15, 4bij12, 6bij16, 9bij1, 11bij3, 13bij5, 14bij8, de laatste moet in het midden = Malloy's devicepiece1 + slide. Naar Ellis. Bel Fitzpatrick, wanneer je van hem de info hebt m.b.t. Roswellcomplex exit en Regan belt vanzelf (BCBC).

Dag 6. South by southeast.
In de beginruimte van het Roswellcomplex get uit een der lockers de Roswell padlockkey, bekijk de deur van de bunker, get laserfielddiagram, get Roswell securitycard uit een der kleine kasten, get box of matches, get emergencyhandbook, uit een tafella, get walkie talkie = batteries, get paperpunch scraps uit de omgevallen prullenbak. Eenmaal buiten bekijk je de powerswitch, get shovel, get fuse (ligt op een der kisten), bekijk de deur naar de laserfields, move box en bekijk het vrijgekomen stuk kabel, bekijk het stuk kabel daarboven, try to open door met padlock, use padlockkey on padlock, get toolbox = wirestrippers, get flashlight, combine flashlight met batteries, reis tenslotte op en neer naar Ellis om deze te waarschuwen. Terug naar Roswellcomplex, naast de prullenbak get holepunched paper, combine holepunched paper met paperpunchscrap en los de puzzel op. De cijfercode is 5142931. Voer deze code in bij de deur naar de laserfields. Bestudeer het laserfield diagram (ook codewoord alpha). Activeer mechanisme, voer ALPHA in en los de puzzel op. Oplossing is 11 naar 1 naar 4 naar 13 naar 5. Loop door de blauwe stralen, get electrical wire, look and try to open door. Terug naar de toren met de alarmspeakers, combine powercable met wirestrippers, use stripped powercable on kabeluiteindes bij de box, zet de schakelaar op on, open de bunkerdeur. In de bunker open valluik op de vloer, get dynamite box, combine dynamite met fuse, combine dynamite/fuse met matches. Ga weer door de blauwe stralen naar de deur die niet open wil, use lit dynamite on door en ren m.b.v. R-toets naar buiten, want travel werkt nu even niet. Open deur achter laserfield en je krijgt te maken met een alien lifeform.

Dag 7. Shadows in the dark.
Het wordt nu erg lastig, want de alien lifeform geeft je weinig tijd. Daarom het volgende advies. Als de alien twee of drie keer verschenen is verlaat je het Roswellcomplex en begin je opnieuw. Herhaal dat telkens en je krijgt redelijk genoeg tijd om dit probleem op te lossen. In de recreatieruimte get poolcue, get dart, get free weight bar, combine dart met poolcue, get abductor, combine abductor met Robco batteries. In Dorms 105 (de deur openen met de shovel) get cd, get cdplayer uit een der kastjes, combine cd met cdplayer, get containment unit uit een der kastjes, combine containment scrap met containment unit, get ducttape uit een der lades onder de bedden, combine ducttape met dart/poolcue =spear. Achter de halfopen deur zie je een badge liggen. Use spear on badge = Roswell idbadge. In storage room 104 get torch handle. In de messhall get pot uit een der kastjes, get icepick uit de ijskast. Terug naar storage room 104, use icepick on drum with oil, use pot on oil = pot diesel. Naar de messhall, use pot diesel rechts on fornuis, zet de schakelaar op on, get pot liquid fuel. In storage room 102 get plastic case = torch cutting tip, combine torch handle met cutting tip, get sparkplug. In de generatorroom get wirecutters, get oxygen tank, open linkerhatch en stop daar de sparkplug in, use pot diesel on spout, move 3 maal de handle, open tweede hatch en zet de generator aan. De alien lifeform wordt hierdoor aangetrokken, dus maak dat je wegkomt, buiten rechtsaf en wacht daar tot je de generator niet meer hoort zoemen. Terug naar de generatorroom, use open containment unit on alien lifeform. Opgeruimd staat netjes!!

Vanaf nu kun je travel gebruiken binnen Roswellcomplex. Ga met de lift naar level 2. Let op de locatie van de toxic waste bin. Een aantal ruimtes kun je niet binnen, dat komt later. Use Roswell idbadge op paneel bij de warroom. In de warroom get alien foto's, get top secret documents, get remote control die ligt onder de videoprojector, combine remote met live abductor. We gaan nu even spelen met het op afstand bestuurbare robotje, leuk!! Ga naar de ingang van level 1 waar je rechts een ruimte vindt met een ventilator. Use free weight bar on ventilator, use live abductor on ventilator. Zijgang J2-12 brengt je bij het computerlab, get screwdriver. Zijgang J2-8 brengt je bij het metallurgy lab, get metal hose. Zijgang J2-1 brengt je via zijgang J2-3 bij het linguistic lab, get red passcard. Zijgang J2-6 brengt je bij het biological lab, get vial of acid. Je bent nu klaar met je robotje. Combine hoses met torch, combine torch/hose met oxygen tank. Bij de elevator level 2 use red passcard on paneel. In die lift open controlpanel met screwdriver, open controlbox, use wirecutters on draadjes, get bom, ren (R-toets gebruiken) met de bom naar de toxic waste bin en gooi hem erin. Naar level 3. Bekijk alvast deur 101-200. In de storage room get acetylene tank, combine tank met tank/torch/hose, get striker, combine striker met acetylene kit. Use lit torch on door 101-200. Hierbinnen use vial of acid on bolt of lock, bekijk item 186scrap waar de releasecode op staat, t.w. 7AC, zet de computer aan, voer code 186 in, voer code 7AC in en los de puzzel op. Get powercell 186 en verlaat het Roswellcomplex.

Dag 8. A message from the dead.
Zie hoe Ellis zich dankzij jou vermaakt op de Bermuda's. Luister naar de 2 messages op de vidphone. Bel respectievelijk Pernell, Fitzpatrick en Regan (AA). Get fax. Stop nu Malloy's disc in de laptop en voer in "MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS" volgens de tekst van de fax. Naar de electronic shop waar nu nieuwe voorwerpen te koop zijn. Koop de Robco call tracer. Use call tracer op vidphone en bel Witt (BABCCCCC). D.m.v. het lang gaande houden van dit telefoongesprek heb je nu Witt's adres. Naar Witt's appartement, een alarm gaat af, move green button (achter een der boompjes beneden), move purple button (achter het bovenste masker), move blue button (boven achter een der plantjes, move plant), move red button (get bamboo, use bamboo op red button linksboven open haard), move tree en move shape daarachter, bekijk het beeldje in de hoek en bekijk het slot op zijn buik, bekijk aandachtig de Mayachart achter het liftje, get calendarbook links van beeldje, get culturebook naast een der stoelen. Naar boven, get tweezers, get Witt's notes, get scrapbook uit een der lades. Bestudeer nu foto (70-12-84-65-39-67) en culturebook. Beneden use tweezers op foilpacket in open haard = copperkey, use copperkey op slot op buik van beeldje en los de schuifpuzzel op. Maak hierbij gebruik van de gegevens van het culturebook en fotocode. De boekenkast gaat open, get Witt's puzzlebox en los deze puzzle op. Oplossing van links naar rechts: 8 september - 4 ahau, 20 mei - 10 chuen, 17 april - 3 muluc, 12 juli - 11 men. Bekijk de unlocked puzzle = Malloy's devicepiece3 + onyx peaces, combine piece 3 met piece 1, combine uncomplete Pandora device met piece 2. Naar de Gardenhouse en get package dat op bed ligt = untranslated letter + puzzlebox. Combine Yucatech made easy book met untranslated letter. Combine onyx peaces met Gardenhouse puzzlebox. Ga nu eerst naar de brievenbus bij het Golden Gate hotel en use orphanage letter on brievenbus. Examine Gardenhouse puzzlebox en los de vervelende 'tangram'puzzel op. Dit is me niet gelukt (zie voorafje).

TANGRAM: ENTERTAINMENT LEVEL

Combine Malloy's devicepiece4 met incomplete Pandoradevice, combined assembled Pandoradevice met powercell 186 = Pandoradevice. Reis naar office, nieuwe plannen worden gesmeed en je belandt uiteindelijk bij Regan (A).

Dag 9. A black sun ascending.
In het voorportaal van de tempel verzamel je eerst de 14 puzzlepieces, use puzzlepiece on altar en los de eenvoudige puzzel op. Ga door de blacksundoor en get charcoal. In het voorportaal get papyrus, combine papyrus met charcoal. het labyrint dat nu volgt is makkelijker dan het eruit ziet. Ga door de stardoor, negeer alle deuren die je tegenkomt en werk alles hier af, t.w. get Mayan shield, get small stone cup, get prescription glasses = whole lens + broken lense, get gun = bullets, get lantarn = lantarnfuel, combine jackknife met bullets = gunpowder, combine gunpowder met small stone cup = primitive explosive, get handkerchief, combine handkerchief met lantarnfuel = oily handkerchief, combine oily handkerchief met matches = smoking handkerchief, get white dagger, broken lense on cord/spear of soldier, get hempcord, combine hempcord met lantarnfuel = primitive fuse, combine primitive fuse met primitive explosive, get Mayan spear, combine Mayan spear met smoking handkerchief = fiery spear, combine matchbox met primitive explosive/fuse = lit primitive explosive, ga terug naar voorportaal. De blacksundoor en stardoor lopen in elkaar over, ga dus nu door de sundoor en werk hier alles af, t.w. get blunt hatchet, get silver dagger. Zoek in dit deel van de doolhof naar de deur met de 2 birds, open deze, ga binnen en use blunt hatchet on altar. Los deze puzzel op. Nummer alle punten van boven naar beneden, van links naar rechts met 1 tot en met 13. Doe dan achter elkaar de volgende code: 10 bij 1, 7 bij 8, 4 bij 11, 5 bij 2, 6 bij 13, 12 bij 3 en tenslotte 9. Let ook hier op de symbolen boven de deuren en enter stardoor. Zoek tot je alles gehad hebt, t.w. get red dagger. Zoek nu naar de insectendeur, ga daar binnen, use fiery spear on hole met insects, get kingtiles, use kingtiles on altar en los puzzel op. Van links naar rechts, van boven naar beneden is de volgorde (volgens de tekeningen op de wand) haardos - krokodil - geit, speer - schild - dolk, halflange lendendoek - lange - korte. Ga door de sundoor en zoek weer verder: get golddagger. Ga nu door een willekeurige daggerdoor, klik dagger op altar en zie: de black dagger die om onverklaarbare redenen uit mijn menu was verdwenen ligt nu ineens hier (rara hoe kan dat... wederom een bug?). Oplossing daggerpuzzel volgens tekeningen op de muur: van links naar rechts: black - silver - white - gold - red. Ga door de blacksundoor en zoek de pentagondoor. Enter en na een lange val ontmoet je Regan. Ondergronds: get Regan's backpack = rope, use rope on zuil in het midden, move rope, m.b.v. Regan komt de zuil naar beneden, use lit primitive explosive on brokresten, get de 2 statuefragments, use statuefragment on pedestal, use statuefragment on other pedestal. Na van alles en nog wat kom je uiteindelijk terecht bij het controlepaneel van het ruimteschip. Handel snel: klik blacksunsymbol,klik noord-cirkel-rood, klik oost-kruis-oranje, klik zuid-driehoek-geel, klik west-ruit-groen.

Dag 10. Just desserts.
Geluk in de liefde heeft Tex nog steeds niet.

Peter Postma.
Met speciale dank aan Ger van Raak en Harry van Meurs.

RETURN TO ZORK

MOUNTAIN PASS: Pak de steen links en gooi deze naar de gier. Kijk naar het bord. Graaf de plant uit met het mes (zorg ervoor dat de plant niet dood is). Verlaat de pas en ga naar:
LIGHTHOUSE: Ga naar de deur en vraag de vuurtorenwachter (kaart gebruiken) naar de weg naar het zuiden en over de vuurtoren. Loop rond de vuurtoren naar het kapotte hek. Snij de vines af met het mes en gebruik ze op de houten planken om een vlot te maken. Ga met het vlot naar West Shanbar.
SCHOOLHOUSE: Bezoek het schoolgebouw rechts. Sla op de bel met het mes. Ms. Peepers stelt je een vraag. Zoek het antwoord op in de Encyclopedia Frobozzica en type het in. Je krijgt haar notitieboek en zij vraagt je uit te vinden wat er in East Shanbar gebeurd is. Verlaat de school.
MAYOR'S OFFICE: Ga vanaf de brug naar links naar het stadhuis. Ga naar binnen en bekijk de dossierkast heel goed. Er is een schat aan informatie te vinden. Verlaat het stadhuis.
HARDWARE STORE: Ga vanaf de brug verder de weg op naar rechts en ga de ijzerwarenhandel binnen. Pak de slinger en de houten kist op. Raak de muizen niet aan, want ze zijn ziek. Ga de winkel uit.
OLD MILL: Draai je op de brug om en ga naar links naar de oude molen, waar je Boos ontmoet. Negeer hem voorlopig en ga naar links door de achterdeur. Pak de sleutel op en stel het waterrad links in werking. Ga door de achterdeur van de molen en naar buiten door de voordeur. Keer terug naar de brug.
GIFT SHOP: Ga vanaf de brug verder de weg op naar links. Open de deur van de souvenirwinkel met de sleutel. Kijk naar de kassa. Pak het geld en de kaartjes voor Dizzy World. Pak de batterij van de plank en stop deze in de tele-orb. Ga de winkel uit.
BRIDGE: Draai je om en ga naar beneden, zodat je onder de brug uitkomt. Praat met het zwervertje (waif) en geef hem de kaartjes voor Dizzy World. Je krijgt een cadeau van hem. Ga weer naar boven.
OLD MILL: Ga weer naar links naar de oude molen. Boos geeft je wat te drinken. Toast met hem en giet het glas leeg in de plant. Dan "drinken". Elke keer brengt Boos een andere toast uit. Voor de vierde moet je hem naar de sleutels vragen, die hij je geeft. Ga door met dit ritueel, desnoods met weggaan en terugkomen, totdat Boos dronken op de grond valt. Pak de fles op. Je kunt nu door de valdeur in de vloer. Ga naar de kelder en gebruik Boos' sleutel om de gesloten deur te openen.
NEW MILL: Je bent nu in een andere molen. Ga door de voordeur naar buiten.
EAST SHANBAR: Je hebt East Shanbar gevonden...... Ondergronds!
MOODOCK'S ARMORY Ga de stad in en naar Moodock's Armory links. Praat met Moodock over het Survivor spel. De spelregels vind je in de dossiers van de burgemeester, maar Moodock legt ze ook goed uit. Je zou het spel makkelijk moeten winnen. Als je wint, geeft Moodock je een roestig zwaard en een munt.
BLACKSMITH'S SHOP: Geef het zwaard aan de Smid en ga weg.
RUINS: Ga naar het eind van de stad, voorbij de verbrandingsoven naar de ruïnes links. Pak de tegeltjes op. Draai je om en pak de lijst op. Stop de tegels in de lijst. Dan:
B=klik op tegel boven leeg vak
O=klik op tegel onder leeg vak
L=klik op tegel links van leeg vak
R=klik op tegel rechts van leeg vak
LBRB LOOR BBLL OROL BLOR BBLO RRBL OROR
Draai je om en pak de illumynite stenen en het stuk van de schijf. Ga terug naar de stad. Geef de smid wat geld en je krijgt een glimmend zwaard.
FOREST OF THE SPIRITS: Ga weer langs de incinerator de stad uit, maar ga nu voorbij de ruïnes naar het bos links. Vanaf de ingang N,O,O,Z naar de geldboom. Sla op de takken met je zwaard, dat breekt. Pak de munten op. Verlaat het bos via N,W,W,Z en ga terug naar de stad.
BLACKSMITH'S SHOP: Bedreig de smid in verband met het gebroken zwaard. Hij geeft je een tegoedbon voor een ander zwaard.
BRIDGE: Ga naar de brug en naar links naar Ben. Geef de tegoedbon aan Ben en hij geeft je het Dwarven Sword. Vraag Ben je de knoop te tonen. Speel de bandopname van Ms.Peepers af voor Ben. Hij geeft je een brief voor een oude vriendin, een heks.
FOOL'S MEMORIAL: Ga over de brug naar New West Shanbar en The Hero's Memorial. Dan links naar The Fool's Memorial. Pak het boek.
PUGNEY'S RANCH: Ga naar rechts naar de boerderij. Praat met Pugney bij het raam, verontschuldigend. Pak de Bra Box als je weggaat.
SNOOT'S FARM: Ga rechtdoor vanaf The Fool's Memorial naar Snooth's Farm. Kijk naar de silo. Gebruik de crank op het slot (latch) van de silo. Draai met de klok mee. Pak wat wortels. Ga het huis binnen via het raam. Naar links en je ontmoet Alexis. Het enige dat je hoeft te doen is naar het blaffen van Alexis luisteren. Je bandrecorder neemt dit automatisch op. De opname moet je later gebruiken. Ga naar de badkamer via de andere deur links. Rebecca Snoot geeft je een dreun. Beantwoord haar vraag (het antwoord staat in de Encyclopedia). Rechtdoor naar de keuken. Draai de kraan boven de gootsteen open en vul de fles met water. Doe de zeep in de gootsteen. Draai de kraan open en maak het cadeau van de waif schoon. Stop het stukje schijf bij de andere stukken. Pak de thermozz. Verlaat de keuken. Ga naar de kamer rechts en pak de spiegel.
INCINERATOR: Terug in de stad haal je hendel 1 van de incinerator over en gooi je de Bra Box in de oven. Haal hendel 1 opnieuw over en daarna hendel 2. Kijk in de la. Gooi het water uit de fles op de hete draad. Pak de draad en ga naar de General Store.
GENERAL STORE: Open de deur met de draad. Schud 2x met de cornflakes doos en pak het fluitje. Pak de ratten en stop ze in de houten kist. Voorzichtig, want ratten dragen ziektes bij zich!
BRIDGE: Ga terug naar Ben en huur een boot door hem wat geld te geven. Gebruik de ratten om de boot aan de gang te krijgen. Haal ze uit de kist en plaats ze in de motor. Ga met de boot naar de hut van de heks.
WITCH'S HUT: Glimlach naar de heks en vraag haar dan over het boek. Ze vertelt je een grap. Geef de brief van Ben en zij geeft je een stok waarmee je door het moeras kunt komen.
CREEPING BOGS: Gebruik de stok om te zien welke stukken hard zijn en loop alleen daar overheen. Hier is geen kaart van te maken, omdat de route telkens verschilt.
BLACKSMITH'S SHOP: Ga terug naar de smid en laat hem het boek zien. Hij vertelt je een halve grap als je wat geld geeft.
WEST SHANBAR: Ga naar de brug en dan naar rechts naar de nieuwe molen. Keer via de oude molen terug naar West Shanbar.
SCHOOLHOUSE: Laat Ms.Peepers het boek zien en zij beveelt Rebecca Snoot aan om je te helpen het boek te vertalen.
MAYOR'S OFFICE: Ga naar het stadhuis en laat het boek aan de burgemeester zien. Je hebt nu 2 1/2 grap verzameld.
CHUCKLE'S COMEDY CLUB: Ga via de oude en de nieuwe molen terug naar East Shanbar. Vraag Rebecca over het boek als je haar tegenkomt (bij de ruïnes). Wanneer je 3 1/2 grap hebt verzameld (Witch Itah, smid, burgemeester en Rebecca) kijk je welke opnames het zijn. (Canuk zal je nog een grap geven, maar je hebt deze niet nodig). Ga naar Snoot's Farm en links naar de Cliffs of Depression. Pak het touw en bind het om de boom. Klim naar beneden, ga de grot in. Je levende (!) bonding plant zorgt ervoor dat je de comedy club in kunt. Speel alle 4 de grappen af (de halve telt voor een hele) en je krijgt van Cliff nog een stuk van de schijf. Ga terug naar de klif en pak het touw.
INN OF ISENOUGH:
Ga terug naar de stad en boek een kamer in de Inn of Isenough. Geef Molly wat munten voor een kamer en neem de lift. Plaats de illumynite stenen op het nachtkastje, haal dan de lichtschakelaar op de monitor over. Als je wakker wordt na je droom, schakel je het licht weer aan. Je kunt de fles nog een keer met water vullen, maar dat is niet echt nodig. Pak de illumynite stenen weer op, verlaat de kamer en verlaat de herberg. Voor meer punten kun je drie keer in de herberg slapen, maar ook dat is niet echt nodig om het spel uit te spelen.
PUGNEY'S RANCH:
Ga naar de ranch en de stal in. Pak wat hooi, leg het neer en verbrand het met een aangestoken lucifer. Warm je handen boven het vuur. Gebruik de thermozz en melk de koe. Als je terugkomt voor meer melk, moet je de koe wortels geven en je handen opnieuw verwarmen.
FOREST OF THE SPIRITS:
Ga terug naar het bos aan de andere kant van de stad. Ga N, N, W, Z, W tot je een boogschutter en een fee tegenkomt en geef de thermosfles met melk aan de boogschutter. De melk laat hem beter zien. Pak de voorwerpen: de thermozz, de boog en de pijlen. Ga N, N, W en je staat in het donker. Steek (snel!) een lucifer aan. Praat met de fee en ze geeft je een zakje fairy dust. Ga W, N, N, N, O, O, O, O, O, Z, O naar de bladerhoop. Gooi iets in de bladeren en een val springt open. Sla op de bladeren en wat je erin gegooid hebt komt er weer uit. Ga O, N, N, N, N tot je het Hungry Boar Memorial vindt. Sla op het Memorial tot je het stuk schijf hebt. Verlaat het bos.
WITCH'S HUT: Ga naar Ben en betaal weer voor de boot (als je te weinig geld hebt, weer even aan de boom schudden). Vraag Itah over de thermozz met melk. Pak de vleermuizenkooi. Keer terug naar de stad via de Creeping Bogs.
VULTURE PITS: Ga terug naar Snoot's Farm en pak het vlees uit de koelkast. Loop een beetje rond en wacht tot het vlees ontdooit en gaat rotten. Sprenkel wat fairy dust op het vlees. Ga naar Pugney's Ranch en ga naar links langs de schuur. Gooi het vlees naar de gieren, die het eten en in slaap vallen. Ga de kuil in en pak de gierenklauw. Voor meer punten kun je de gieren meer vlees geven, maar het is niet nodig.
WHISPERING FOREST: Ga langs de ruïnes naar het Fluisterbos rechts en ga het bos in. Pak de vleermuis uit de kooi. Pak wat vleermuizenmest op. Volg de vleermuizen door het bos. Als je zicht ERG SLECHT wordt, drink wat melk uit de thermosfles.
FERRYMAN'S DOCK: Laat de veerboot komen door 3x op de bel te slaan. Laat de munt van Moodock aan de veerman zien (niet geven). De veerboot brengt je naar Ferryman's Isle.
CANUK'S SHACK: Draai je om en ga het pad links af. Gebruik het zwaard om de magneet van de deurklopper te peuteren. Ga de hut in. Pak de perkamentrol en lees deze voor aan de eend. Vraag niet (!) over het schip in de fles totdat je met Canuk over alles hebt gesproken. Vraag ook niets over de scroll. Op het laatst moet je pas over het schip in de fles vragen. Canuk mag je 20 minuten hebben gegeven, maar Morphius probeert je te vermoorden. Opschieten! Als je in het schip bent, klim in de mast en kijk naar het zeil. Klim naar beneden, ga de hut links in, open de safe rechts. Gebruik de cijfers van het zeil: 9 4 2 7. Draai aan de hendel en pak het stuk schijf. Haal de spiegel uit je inventaris om ONMIDDELLIJK te gebruiken als je de fles uitkomt. (Als je de spiegel niet hebt, kun je het stuk metaal uit de safe gebruiken, opgepoetst met de lap op het

bed). Ga de hut uit (naar links) en ga de fles uit door enkele malen naar beneden te gaan. Morphius probeert je in een eend te veranderen, maar door op de spiegel te klikken wordt de spreuk gereflecteerd en Canuk is weer een eend. Verlaat de hut, gebruik de magneet op de fluit en blaas op de fluit. Van nu af aan kun je alle locaties op de kaart bereiken via "Vulture Airlines". Alleen de gewenste locatie aanklikken (de kaart is 2 pagina's groot en elke pagina heeft 2 schermen).

LIGHTHOUSE: Ga naar de vuurtoren en geef de illumynite rocks aan de vuurtorenwachter. Laat hem de schijfstukken zien en hij geeft je het laatste deel. Ga naar boven naar de rail. Knoop het touw aan de rail met behulp van de "cowhitch" knoop, die je van Ben hebt geleerd. Bevestig de gierenklauw aan het touw en gooi het touw naar de boom. Gebruik de touwbrug.

BEL NAIRE TEMPLE: Loop naar de tempel. Pak het schild van het standbeeld. Ga de tempel in en geef je zwaard aan de heilige vrouw. Zij zal het zegenen om het de volledige kracht te geven. Keer terug naar de vuurtoren en pak het touw en de klauw. Ga terug naar de tempel. Draai je om en loop rechtdoor naar de Dwergenmijnen.

DWARVEN MINES: De dwergen geven je een helm en zijn onder de indruk van je zwaard! Hun komische conversatie geeft de richting aan, die je in de mijnen moet nemen. Gebruik de illumynite op de helm, ga naar links en zet de helm op. Spring in het wagentje en ga de mijn in. Nu links, rechts, rechtdoor, rechts, links, rechts, rechtdoor, rechts, links, links, rechts, rechtdoor.

ANCIENT RUINS: Vanaf links (sla het middelste standbeeld over!!!) plaats je de volgende voorwerpen op de standbeelden: Witch's Stick, Talon, Thermozz, Box en Helmet (eerst afzetten), Shield, Tele-Orb. Zet de schijf in de trencher en druk op de rode of groene knop. Pak de gerepareerde Flying Disk of Frobozz uit de trencher. Pak de voorwerpen terug.

TROLL CAVERN: Ga naar de Trollengrot, rechts vanaf het Hero's Memorial. Kijk naar het skelet. Zijn vingers hebben de letters L U D getekend. Aanwijzingen hoe je de trollen binnen moet bevechten. Zet de helm op en ga de grot binnen. De eerste trol zwaait van rechts. Val hem aan door je zwaard van links te zwaaien. Dan de tweede met je zwaard omhoog en de derde met het zwaard naar beneden. Bedreig de leider en hij geeft je zijn halsketting.

FOREST OF THE SPIRITS: Ga naar het woud en bezoek de spin. Vanaf het Hungry Boar Memorial: W, N, W, W, W, W, Z, W, W, N, W, W. Laat de halsketting zien om de spin angst aan te jagen en breek het web met het zwaard. Ga naar de waterval en loop daarachter. Vul de fles met het "unseen" water en gebruik de vleermuismest op de fles. Je hebt nu een onzichtbaarheidsdrankje.

WALL OF ILLUSION: Ga naar de Cliffs of Depression en draai je om. Ga naar links en je wordt geblokkeerd door een onzichtbare muur. Gooi de Flying Disk of Frobozz naar de Wall of Illusion. Loop naar de Citadel of Zork.

CITADEL OF ZORK: Schiet met pijl en boog op de hand om de poort te openen. Drink als je de Orc ziet het onzichtbaarheidsdrankje en speel de opname van Alexis (de hond) op de recorder. Ga naar de brug van de citadel. Gooi zoveel voorwerpen uit je inventaris op de brug dat hij zakt en het veilig is om eroverheen te lopen. Nu volgt je laatste confrontatie met Morphius. Je moet Survivor met hem spelen, maar ditmaal speel jij de moeilijke rol van Wizard Trembyle. Speel als volgt:
B3, D4, C2, A3, C4, D2, B1, C3, D1, B2, D3, B4, A2,C1.
Als Canuk een veld bezet waar jij heen wilt, geef je "pass" met de onderste linker- of rechterknop. Nadat Morphius verslagen is, worden je vrienden bevrijd en maak je eindelijk kennis met Rooper.

Jocelyn.

SYNNERGIST

Alles onderzoeken (ook de spullen in je inventory) en uitvoerig babbelen met alle personen. Houd nauwgezet de volgorde aan. Doe je dingen anders, dan kan het verhaal zich anders ontwikkelen.

New Arhus Chronicle: Klik in je menu op de portefeuille en je krijgt bij: rijbewijs en geld. Pak briefopener in het kantoor van de hoofdredacteur. Bij de receptie haal je de darts uit het dartbord, van het bureau pak je de pen en blocnote, uit de lade haal je plakband. Bij Doug lees je de bestanden in de archiefkast.

Ambrose foundation: maak de kartonnen doos open met de briefopener en pak de voedselbon. Sluit de doos en plak hem dicht met plakband. Praat met de receptioniste en blijf aandringen. Interview Ambrose en onderzoek daarna het e.e.a.

Tim's apartment: Buiten staan Steve en een dealer. Open de deur met je sleutels en ga naar binnen. Pak de oproeper (pager), uit de lades pak je de plastic zak.

Revolving restaurant: Open middelste glazen deur, ga restaurant binnen en onderzoek e.e.a. Stop het rijbewijs in de sleuf van de computer bij de lift en lees de teksten: te weinig krediet.

New Arhus Chronicle: Gebruik het antwoordapparaat = locatie Heisenberg park.

Heisenberg park: Bekijk het lijk = filmpje. Praat met de man in de bosjes. Je krijgt Nick's portefeuille. Onderzoek deze = luciferboekje, blue dust pakje, FBI-badge. Onderzoek nu de 3 items = locatie Last Chance Bar.

Last Chance Bar: Voor wachtwoord: praat met de uitsmijter en de landloper, geef de landloper de voedselbon; terug naar de uitsmijter voor het juiste wachtwoord. Geef de uitsmijter daarna wat geld en je bent binnen. Ga de uitdaging aan met de dartspeler en kies voor je lucky darts wat eindigt met een k.o. voor de dartspeler. Maak geen afspraak waarbij Jessica buiten op je zal wachten! Hoor daarna iedereen uit voor meer informatie, kijk even t.v. en zorg dat je een ongeopende fles bier krijgt. Verlaat de bar.

Jessica: Hoor Jessica uitgebreid uit. Vlucht daarna meteen: climb out window.

Police department: Vertel de sergeant dat je Barbarelli kent, ga naar Barbarelli's kantoor. Bekijk de fax in de faxmachine = locatie murder scene. Repareer het verscheurd papier bij de prullenbak met plakband en lees het bericht.

Murder scene: Toon Estrada de FBI-badge en je kunt het steegje in. Praat met de inspectrice = locatie morgue en onderzoek het e.e.a.

Morgue: Lees het dagboek van de schoonmaker (ligt op karretje), ga naar buiten, onderzoek de vuilnishoop en pak de foto. Geef de foto aan de schoonmaker. Ga rechts de gang in. Vraag Fred of hij je naar Rizzo's lijk wil brengen. Na de dood van Fred ga je opnieuw naar binnen en pak je de uvbril.

New Arhus Chronicle: Klik op het bureau voor tekst m.b.t. wad of gum. Klik daarna met rechtermuisknop op de kauwgom = reservesleutel.

***Tim's* apartment: Luister** naar de boodschap van Jessica op de videofoon, ga naar buiten. Praat met Steve de hotdogverkoper..

Heisenberg park: Gebruik hier de uvbril op de kalklijn om de vlekken te ontdekken.

Murder scene: Van de slapende landloper word je niet veel wijzer. Gebruik de uvbril op de kalklijn en stop het organisme in de plastic zak.

Morgue: Gebruik de uvbril op het mangat links van ingang en bekijk deze.

Last Chance bar: Maak even een babbel met de aanwezigen.

New Arhus Chronicle: Praat met Dave.

Police department: Van Barbarelli krijg je toestemming naar het laboratorium te gaan wanneer je hem de geplakte brief toont. In het lab pak je een flesje hydrochloorzuur. Laat een berichtje achter op de deur (pen en blocnote op deur klikken) en plak het met plakband vast.

New Arhus chronicle: Ga achter je bureau zitten en schrijf het artikel (monitor activeren), je mist nog iets. Ga naar de Last Chance bar, wat je mist vind je in de vuilnisbak bij de trap. Maak je artikel af. Als je nu naar buiten loopt krijg je een bericht via je oproeper van Jim. Ga naar Jim toe, hij zal het gevonden organisme aan een onderzoek onderwerpen. Vertrek en je krijgt wederom een bericht op je oproeper, dit keer van Jessica. Ze vraagt of je naar het restaurant wilt komen. Je muntjes voor de metro zijn op. Je belandt vanzelf bij een muntjesapparaat. Hier zie je hoe een man in elkaar wordt geslagen. Onderzoek de bewusteloze. Ga naar het restaurant en kijk na wat gebabbel onder het laken. Jessica is dood.

Police department: Volg Jim naar het lab. Pak het rapport. Lees dit door. Pak rechts het flesje sulfurzuur. Je krijgt een schermtekst te lezen. Praat uitvoerig met Jim (= locatie Primax).

Primax Pharmaceuticals: Praat met de onderhoudsmonteur, pik zijn i.d. uit de overall in de vrachtwagen en geef hem de gereedschapskist uit de vrachtwagen. Toon de bewaker de i.d. van de onderhoudsmonteur en ga het kantoor in. Pak hier de draadtang, bekijk de memo en het aquarium (blijkt een hologram), open de piramide op het bureau en duw op de rode knop. Open de safe met code 335336 en onderzoek alles in de safe, m.n. de inhoud van de envelop-pe en het rode boek. Joe verschijnt, hoor hem uit.

Noxytech Imports: Loop je zo maar het gebouw in = game over. Geef de man bij de ton een fles bier. Schakel het inbrekersalarm uit door er een fles hydrochloorzuur op te gieten. Gebruik de draadtang op de rode draad, de gele draad, de groene draad en de blauwe draad. Ga het pakhuis binnen. Uit een der containers pak je een valiumspuit. Babbel uitvoerig met de man in de witte jas.

Psychiatric hospital: Praat met de dokter, deze grijpt naar je valiumspuit en schakelt zichzelf daardoor uit. Pak zijn jas. In die jas zitten sleutels en een dagboek. Lees het dagboek, open de kelderdeur met de sleutels en daal af. Open bedieningspaneel, voer code in (code 313-entertoets), een deur gaat open, daal verder af. In het verborgen plekje trek je de doktersjas aan en loop je door de schuifdeuren. Bekijk hier alles. Pak de bloempot uit de boom. Zet deze op de plas water. Open met de briefopener het kastje aan de muur. Klik er dan de lucifers op. Klik nu met je rechtermuisknop op de bloempot en gebruik de draadtang om Joe te bevrijden.

Garage: Onderzoek alles. Pak uit het hoopje stenen een kei. Klik met je rechtermuisknop op de deuropening = koevoet. Babbel met de chauffeur en hij brengt je naar het restaurant.

Restaurant: Ga naar de monitorruimte. Kijk hier eerst eens goed rond. Op de monitor zie je hoe het gehele restaurantpubliek wordt uitgemoord. Met de koevoet breek je het controlepaneel open, gebruik daarna de draadtang en de witte jas om een draad te pakken te krijgen. Ga naar de computer bij de lift en gebruik daar de kei om de boel open te slaan. Gebruik dan de draad en daarna het plakband. Open de linkerdeur en de liftdeuren gaan open. Ga met de lift naar boven. Onderzoek de drugbaronnen = pistool. Schroef het podium los met de koevoet. Schuif het podium naar de stenen boog en klim erop. Rechtsboven zit een luik in het dak. Gebruik er de uvbril op. Ga terug naar beneden en zet de liftdeuren eerst klem met de kei. Pak de draad uit de reserveringscomputer. Gebruik de draad op het luik in het dak en je kunt nu wel het dak op. Op het dak schiet je onmiddellijk de 2 knapen dood met je pistool. Onderzoek het e.e.a. Pak uit de doos de schroevendraaier. Gebruik de draadtang op de uitzenders en klim in de schacht. Hier maak je de 4 schroeven los met de schroevendraaier en open je het rooster. De afrekening met Victor gaat automatisch. Lees nog even de krant.

Peter Postma.

The Ripper: OPLOSSING.

Natuurlijk moet je ook in dit spel praten, praten en nog eens praten. Krijg je iets niet voor elkaar, dan kun je er vanuit gaan dat je iemand nog niet hebt gesproken.

Uit de intro blijkt dat je een verslaggever bent die is uitgekozen door een seriemoordenaar om de moorden van the Ripper te beschrijven. Als je aankomt op de plaats van een moord gaat de politie net weg. Binnen vind je detective Magnotta en Karl de fotograaf. Praat met beiden en scan de stukken van de koffiemok. Los de puzzel van de koffiemok op en bekijk de computer. Er komt een W.A.C. transmissie binnen die je afluistert.

Newscenter: Praat met Ben en je gaat beginnen aan Act 1. Praat met Brannon. In Magnotta`s bureau bekijk je de sigaren. Scan en lees de 2 rapporten. Praat met Magnotta. Ga naar de Evindence room en praat met de man achter het bureau. Stel eerst vraag 1 en dan vraag 2. Hij laat het je zien maar de W.A.X. zit er niet bij.
Tribecca center: Praat met de receptioniste. Ga met de lift naar boven en praat met dokter Burton en dokter Cable. Bekijk het holografische journaal en de image of the Ripper. Ga naar beneden en praat met Farley. Bekijk ook de drie lijken. Ga naar de Newsroom. Praat met Ben, ga naar Catherine`s bureau en doorzoek de rolodex. Noteer het telefoonnummer van George Rhodes in je notebook. Ga naar je eigen bureau en lees de notities, Links kan je via de computer naar de Cyberspace. Let op, want hier kom je regelmatig terug. Lees de Virtual Herald. Ga naar de Library en praat met de librarian. Bekijk de lijst met telefoonnummers. Alle nummers beginnen met een H. De tweede letter is een C. Het nummer koste wat meer moeite (2021) en de laatste is een makkie. De 18e letter van het alfabet is de R. Type het nummer in en er schiet een boek in je hoofd. Ga terug naar de Newsroom en dan naar Catherine`s appartement. Bekijk hier de laserstok bij de deur, de verjaardagskaart op het kastje en de sterrenkaart bij het raam. Bedenk welk sterrenbeeld Catherine is en zoek dit op de sterrenkaart (pisces = vissen). Voer het sterrenstelsel in met de stenen op het bureau. Bekijk het boek waar de laser naar wijst. Kom je er niet uit ? Let op.

1: positie 3, 2: positie 1, 3: positie 4 en 8, 4: positie 6, 5: positie 2 en 9, 6: positie 4, 7: positie 7, en 9, 8: positie 5. Ga naar Soap`s smoke house. Praat met J.J. Kijk in het rek met magazines. Scan het computerblad. Ga naar Wofford Cottage.

Praat met de oude man en ga dan door de deur rechtsachter. Bekijk de knikkertafel rechts. De bedoeling is dat je de knikker rechtsonder laat verdwijnen. Na drie zetten gaat de knikker lopen. Doe als volgt: knop 1, 2 en 5 aan. Knop 2 en 5 uit. Knop 4 aan. Onder de tafel verschijnt een Radiolamp. Neem deze mee. Ga naar boven en lees op de trap het patent. Bekijk de cijfers en maak de berekening zoals die op het patent staat. Noteer de oplossing en ga verder naar boven. Rechts naast de deur vind je weer een puzzel. Voer op de kassa de uitkomst van de berekening in. (510255.0 = 5,10,25,5). Je krijgt weer een lamp. Bekijk naast het bed de tijd op de klok en noteer deze. Ga naar de hoek beneden naast de knikkertafel. Hier zie je drie klokken. Let op de stijl en kijk dan links op de landkaart. Bereken het tijdsverschil van de stijlen van de klokken met de tijd die je boven op de klok vond. Voer de tijden in op de klokken. (piramide = Egypte + 7 = ..9:35 PM, koekoeksklok = Duitsland + 6 = 8:35, legerklok = Amerika = 14:35). Je krijgt nog een lamp. Ga terug naar de kamer met de oude man en verwissel hier de drie lampen op het radiobord (inventory). Bedien de schakelaar naast de lampen en je ontvangt een codewoord voor de Wofford side in de Cyberspace. Ga met de computer naar de Cyberspace en zoek de Wofford Side. Toets het verkregen codewoord in en bekijk de modellen die rondzweven. Ga op zoek naar Catherine`s site. Toets hier ook een codewoord in. De code heb je kunnen zien in haar huis toen je de puzzel met de stenen oploste. Het woord dat op het verlichte boek stond is de code. Niet opgeschreven? Ga dan maar terug. In Catherine`s site gaan we knokken. Eerst komt gekke Magnotta langs. Die negeren we. De bedoeling is dat je met de linker muisknop de landingslichten van het gevaarte uitschiet. Met de rechter muisknop trek je een schild rond je op. Doe dit niet te lang want dit werkt niet zo lang. Kom je er helemaal niet uit type dan voor je begint ARCADE en je bent er doorheen. Ga de Cyberspace uit. Ga naar Café Duchamps. Praat met Eddie en met de barkeeper. De barkeeper blijft je bier schenken zolang je erom vraagt. Ga naar Police station. Praat met de Brannon. Praat met Magnotta en ga naar Falcon Eddie`s safehouse. Praat met Twig en ga via de Newsroom naar de Cyberspace. Ga naar Falcon Eddie`s site en probeer naar binnen te gaan. De code die je nodig hebt is gegeven door Twig. Niet gehoord? CIRCUS MAXIMUS. Praat met Eddie. Hij daagt je uit voor een partijtje schieten. Je mag alleen de slechten overhoop schieten en moet een hogere score halen dan de highscore. Gelukkig mag je zo vaak proberen als je wilt en veranderen je tegenstanders niet. Gewonnen? Dan naar Falcon Eddie's safehouse. Praat hier met Eddie en vraag zijn hulp bij de oplossing van de Ripper case.

Act 2: Tribecca center. Praat 2x met de receptioniste, ga naar boven om met Dr. Burton en Eddie te praten, kijk rond in de kamer en praat nogmaals met hen. Ga de Cyberspace binnen om in Catherine`s hersenen te komen. Je kan vanaf nu steeds haar hersenen in om gegevens die je hebt over de Ripper door te geven zodat ze haar geheugen terugkrijgt. Ga naar beneden en praat met Bob. Hij vertelt je dat Farley is ontslagen. Ga naar het police station. Praat met Brannon en pak uit de bak rechts de id. kaart van Magnotta. Ga naar de kamer rechts naast de bewijzenopslag en open de doorkijkspiegel. Bekijk de ondervraging van Magnotta. Als hij de spiegel sluit open je hem nog een keer en zie hoe Magnotta personen ondervraagt. Ga de deur uit en het hek recht tegenover je in. Je komt in het archief. Gebruik de kaart van Magnotta op de archiefkast en lees de file van Magnotta. Ook hier heb je een codewoord. Deze code gebruik je op de elektronische agenda van Catherine (SCORPIO). Het ontcijferen van de agenda begint meteen. In de derde paragraaf schrijft ze dat ze gegevens heeft verborgen in haar appartement, dus gaan we daar naar toe.

Bekijk het boek op de plank naast het horoscoopboek. Het gaat open en heeft een code nodig. Deze kan je halen uit de derde paragraaf in Catherine`s journaal. (1,5,5,3,6,2) Voer deze code in met de 1 als bovenste knop en je krijgt een cd. Plaats de C.D. in haar computer en je krijgt een berekening. Net als in de Newsroom heb je op alle bureaus gesnuffeld. Er ligt een rekenmachine. Toets de berekening precies in zoals hij er staat (knopje machtsverheffen en knopje inv). Pak de afluisterapparaatjes uit de rekenmachine en ga naar Magnotta`s kantoor. Plaats het platte afluisterapparaat in de doos met sigaren en ga dan naar Tribecca Center. Praat met de receptioniste, pak van de balie de id. kaart van Dr. Burton en ga naar boven. Uit de lift ga je links naar haar bureau. Bekijk de schedel links en haal er een oog uit. Plaats dan het 2e afluisterapparaat in de oogholte. Bekijk het boek naast de schedel en loop naar het bureau. Scan het receptenboekje en de notities. Lees de notities en ga naar de gym. Praat met de receptioniste en bekijk de computer naast haar op het bureau. Praat daarna met Dr. Burton. Ga naar de universiteit. Praat met professor Bech. Ga het kantoor uit en kijk links in de gang op het prikbord. Er verschijnt een aantal berichten. Plaats 5 berichten onder op de rand die een bericht geeft over een meeting van de web runners. De boodschap moet luiden "Webb Runners the new address at the former warehouse converted to a loft on Grammercy Street all this month". Bekijk de nummers onder de berichten en noteer deze. Ga naar Webb Runners loft. Druk op het knopje code en toets de nummers die je noteerde van het prikbord. (4-50-14-42-86). Praat met Kashi en bekijk de foto's aan de muur. Maak een notitie van het opschrift. Ga naar de Newsroom. Praat met Ben en ga de Cyberspace in. Ga naar de Webb Runners site en type de code in. Heb je die niet? Ik zei nog "maak een notitie van het opschrift van de foto". Type het in en los de schuifpuzzel op. Als je er niet meer uitkomt type dan, voor je gaat schuiven, de code ZZTOP. Bekijk alle deelnemers van de Webb Runners. Ga de Cyberspace uit en ga naar de gym. Onderweg krijg je een boodschap van een ex Webb Runner die je vraagt naar de Webb Runners loft te komen. Praat met Dr. Burton en ga dan naar de Loft. Je komt te laat en krijgt een bericht van Magnotta. Bekijk nogmaals de foto's. Praat nu met Eddie in Falcon Eddie's safehouse, met Magnotta en Brannon in het Police station en ga dan naar Tribecca Center. Ga naar beneden en praat met Bob. Hij vertelt je dat de computer defect is. Repareer de computer met de scan van het magazine dat je in je database hebt. Benoem alle chips van links naar rechts per rij via het alfabet. Leg de

chips volgens onderstaande lijst in de gaatjes: 1: k, d, 2: e, h, m, p, f, 3: a, j, g, o, n, 4: i, l, 5: b, c,
Bob vertelt je nu waar het lijk van Stefanie Jordan is. De deur die hij aangeeft is beveiligd met een voice lock. Ga naar Soap Beatty. Ga naar Dr. Burton en maak een opname.

Bekijk in je database het elektronische journaal en lees punt vier. Ga via de Newsroom naar de Cyberspace en dan naar de Virtual Library. Vraag om een audio/video bewerkingsset. Ga de Cyberspace uit en ga naar het voice lock. Zoom in op het lock en open via je database de opgenomen tape. Druk op quantize om de tekst uit te rekken. Kopieer nu de volgende tekst achter elkaar. "This is Dr. Burton open up". Als er teveel ruimte tussen de woorden zit werkt het niet, dus wees precies. Speel de sample af en de deur gaat open. Je krijgt een W.A.X-bericht van de Ripper. Bekijk het medische rapport naast het lijk en ga dan naar links. Links van je staat op het tafelblad een apparaat met een holografisch oog. Klik hierop. Bekijk links de schuiven op het apparaat. Als je deze verschuift krijgt de aap stroom. Als je de schuiven verkeerd zet gaat de aap gillen of zegt honger, pijn of zoiets. De juiste regel die de aap moet zeggen is "She can kill others like me without touching them in Cyberspace". De schuiven moeten staan op een kwart, driekwart en half. Bekijk nu Catherine`s journaal. In paragraaf 5 staat een code voor Falcon Eddie`s site in Cyberspace. Noteer deze. Ga nu via Newsroom naar de Cyberspace en Falcon
**Eddie`s site.** Los hier de gezichtspuzzel op (sorry geen code), bekijk de brieven en het boek. Ga de Cyberspace uit en praat met Dr. Burton en Magnotta. Ga naar Tribecca Center. Ga naar boven en via de computer in Catherine`s hersenen. Vertel alles wat je weet. Intussen laat de Ripper zich al 2x zien via de W.A.C. Ga naar het Newscenter.
Je ontvangt een boodschap van Farley die je verzoekt naar café Duchamps te komen. Als je net gegeten hebt is het beter om nu even niet door te spelen. Ook de kleintjes moeten nu even elders gaan spelen.
Praat met Farley. Je wordt opgepakt en afgetuigd door Magnotta en bent nu beland in Act 3. Je belet de moord op Wofford en vertrekt naar het Police station. Er komt een W.A.X. bericht van Gambit. Praat met Brannon en vertrek naar Magnotta`s appartement. Kijk in de kast links naast de deur. Je ziet een aantal cijfers in twee rijen van drie. Ernaast staat ook een getal. Deel de getallen van de twee rijen cijfers door het getal wat er naast staat en je hebt de code. Bekijk de kast rechts naast de deur. Nummer hier de twee rijen knoppen van 1 tot 8 en voer de gevonden code in. De deur opent zich vanzelf.
Ga naar links en tap de W.A.C. van Magnotta af. Dit geeft een extra code voor het journaal van Catherine. Lees het journaal, ga via de Newsroom naar de Cyberspace en in de Falconetti site. Los hier de puzzel op die in het nieuwe boek verschenen is. De in te vullen regels corresponderen met de brief die voor in het boek zit. Als je de puzzel hebt opgelost krijg je een audiodisc. Ik geef je de eerste letters zonder het "the" voorvoegsel. (VR, OP, EP, NE, EA, DU, VI, PH, SH, TO, DC, VA, KE, RA.). Ga naar de Wofford site en praat met Wofford. Hij vertelt je over je uiteindelijke wapen en geeft je de codes van 3 sites die je moet oplossen om het wapen te krijgen. Ga de Cyberspace uit en beluister de audiotape. Ga dan naar Tribecca Center. Praat met Catherine via haar hersenen. Volgens de dokter zijn er een paar dagen weg uit haar geheugen. Voer via de computer de volgende data in. 11/18 t/m 11/23. Deze data wordt doorgegeven aan Catherine. Praat nogmaals met de dokter en ga naar Pan Financial Bank. Bekijk safe 759 en voer de code in. O, die heb je niet? Weer niet goed opgelet. Ga naar het Newscenter en bekijk de rolodex. Noteer het telefoonnummer van George Rhodes. Voer dit in op de kluis. Scan de kaart met de nummers. Praat nu achtereenvolgens met Falcon Eddie, Brannon, bij Duchamps met Vigo Haman en met Smoke. Smoke geeft je het site-adres van Kane en de code. Ga via het Newscenter naar de Cyberspace en naar Kane`s site. Praat met Kane. Hij geeft je het adres van Isis site en de code (psy bard). Ga naar Isis site en los de code op. Bekijk de tekens en zoek naar shelter, noose, mouth, quail en folded cloth. Je vindt ze in rij 1: vijfde steen van links bovenste rij. 2: vijfde steen van boven rechter rij. 3: tweede steen van rechts onderste rij. 4: derde steen van links onderste rij. 5: derde steen van rechts onderste rij. Het antwoord is Horus. Ga naar wapen 1. De code van deze site staat in je notebook. Je moet hier een schaakspel spelen. Nu kan ik niet schaken en ben dus maar wat gaan schuiven. Na veel schuiven is het me gelukt. Ik kreeg er hoofdpijn van. Gelukkig, de tweede keer typte ik ASPIRIN in tegen de hoofdpijn en hoefde ik niet te schaken. Ga naar wapen 2. Ook deze code staat in je notebook. Hier moet je het blauwe oog vernietigen met je linker muisknop. Met de rechter hijs je een scherm om je heen. Ga dan naar wapen 3. Hier gaat het om het rode oog. Even een internationaal gebaar en dan naar de Berman site.
De code voor de site stond op het kaartje uit de bank (berman4). Hier moet je 3 dezelfde nummers omdraaien. Deze wijzigen per spel maar als je weet waar de drie cijfers zitten, klik je op het vakje waar het goede vakje een plek achter zit. M.a.w. het vakje dat onder je muis schuift gaat open. Ga naar Kane`s site en vraag naar de antivirus software. Hij stuurt je naar de antivirus site en geeft je code EXTERMINATOR. In de antivirus site moet je oversteken voordat alle punten zijn veranderd in doodskoppen. Je mag niet diagonaal. Probeer de volgende stappen maar
(l = links, r = rechts, v = vooruit, t = achteruit). l, v, l, v, v, l, v, r, r, r, v, t, v, r, l, r, v, v.

Ga naar Warp site. Bekijk de scorekaart, de advertenties, verlaat cyberspace, ga naar News Center en praat met Ben. Ga naar Tribecca Center. Bekijk op de computer het beeld van de Ripper. Praat met Dr. Burton, Magnotta en Soap. Ga terug naar het Newscenter, praat met Ben, bekijk de picture die je van Magnotta kreeg, ga naar het Tribecca Center en laat deze aan Dr. Burton zien. Ga weer naar het News Center en vraag aan Ben of een audio/visual editor aanwezig is. Analyseer de image van de Ripper. (klik op analyze.) Ga naar Tribecca Center. Praat met Dr. Cable, met Magnotta en Eddie. Je krijgt een W.A.C. bericht van Dr. Cable. Ga naar het Tribecca Center en praat met Dr. Cable.
(SAVE GAME)
Ga in de Cyberspace en naar Whitechapel. Luister naar de tekst van de song en leg de kaarten (6) in de volgorde van de tekst. (seasons, fear, reaper, wind, sun, rain).
Nu heb je de keus. Je mag je Cyberwapen maar 1x gebruiken, dus kies de juiste persoon uit en KILL.

CLUES.
telefoonnummer van George Rhodes: 15 56 21
Boeknr = HC2021R
Boektitel = Horoscope

Crystal puzzel. pos. 1=3, pos. 2=1, pos. 3=4+8, pos. 4=6, pos. 5=2+9, pos. 6=4, pos. 7=7+9, pos.8=5
Knikkertafel. 1,2,5 aan dan 2,5 uit en 4 aan.
Kassa = 5.10.25.5.
Klokken. Egypte = 9:35 , koekoeksklok = 8:35 , legerklok = 14:35.
Toegang Wofford site = Vulcan
Toegang Catherine's site = Horoscope
Cheatcode Schietspel = Arcade
Toegang Falcon Eddie's site = Circus Maximus
Personnel file codewoord = Scorpio
Toegangscode boek in Catherine's apartment = 1,5,5,3,6,2.
Computerberekening = 46x2 : 7 inv = 5
Berichten nummers = 4,50,14,42,86
Tekst op foto = Luv From ANACHRONY STATION
Toegang Webb runners site = Anachrony station
Cheatcode schuifpuzzel = ZZTOP
Computerships = 1: K, D. 2: E, H, M, P, F. 3: A, J, G, O, N. 4: I, L. 5: B, C.
Schuiven stand = 1 op een kwart, 2 op drie kwart, 3 op een half
Toegangscode Falcon Eddie's site = Leather Apron
Toegangscode Magnotta's apartment = 226481
Eerste letters van de book titels = VR, OP, EP, NE, EA, DU, VI, PH, SH, TO, DC, VA, KE, RA.
Vermiste data: 11/18 t/m 11/23 (Voer deze apart in).
Safe 759 toegangscode = 185621
Code Kane's site = Digital Eden
Code Isis site = Psy Bard
Oplossing tekens. 1: vijfde steen van links bovenste rij. 2: vijfde steen van boven rechter rij. 3: tweede steen van rechts onderste rij. 4: derde steen van links onderste rij. 5: derde steen van rechts onderste rij. Hoekstenen tellen niet mee!!!
Code wapen 1 = Pegasus
Code wapen 2 = Orestes
Code wapen 3 = Odysseus
Code Berman site = Berman4
Code Anti virus site = Exterminator
Doodskoppenroute = L, V, L, V, V, L, V, R, R, R, V, T, V, R, L, R, V, V. (L = LINKS, R = RECHTS, V = VOORUIT, T = TERUG.)
Toegangscode Warp site = Warp
Kaarten van links naar rechts = 8 op 1, 3 op 2, 9 op 3, 7 op 4, 2 op 5, 1 op 6.

Peter Geurts & Fred Boot.

SHADOWS OVER RIVA

TEMPLE OF TRAVIA: Hier kun je je groep samenstellen of de standaardploeg kiezen. Als je zelf alle vaardigheden en eigenschappen wilt beheren, stel je de moeilijkheidsgraad op "advanced". Bij "Novice" regelt het programma alles. Vergeet niet je characters naar level 6 te (laten) upgraden!
De priesteres geeft de eerste informatie over de stad. Om goed de weg te leren kennen, kun je bij Elya Ords voor 20D(ukaten) een plattegrond kopen, waarop de belangrijke locaties staan aangegeven. Haar vind je in de buurt van de City Hall.

BORON'S FIELD: eerst naar de Temple of Firun, waar je informatie krijgt over de doodgraver. Onderzoek het kerkhof; laat het geld in de offerschalen liggen! De ingang naar de crypte ligt tussen twee graven tegenover de ingang. Ga niet naar binnen voordat je met de doodgraver gesproken hebt (achterin het kerkhof). Het graf dat met traliewerk afgesloten is, kan NIET geopend worden. Onderzoek alles grondig en je komt achter de geheimen van de "doodgraver". Achter het Praios Amulet tegenover de trap vind je een sleutelgat, waar de zwarte sleutel in past, die je elders in de crypte gevonden hebt. De sarcofaag kan niet open, maar de amuletten kun je gerust meenemen. In het laboratorium is een Anti-hypnoticum te vinden: meenemen en het recept in het receptenboek opschrijven! Ga niet in een Pentagram staan!
In het huis van de doodgraver komt het tot een eindgevecht. De demonen kunnen alleen met spreuken en/of magische wapens verslagen worden. Terug naar de Temple of Firun en deze opdracht is vervuld.

STIPEN: Ga de stad uit en je ontmoet bij het College de examenkandidaat Stipen. Hij moet geholpen worden bij het oplossen van raadsels. Gebruik de hoorn bij:
1. De twee treurwilgen aan de rand van het water bij de zuidelijke stadspoort.
2. De linkertoren van de noordelijke stadspoort met de afbeelding van een draak.
3. De rotswand, waar een afbeelding van Boron uitgehouwen is en een paar laarzen uitsteken. Als een groepslid aan de laarzen trekt, moet hij/zij strijd leveren met een Warrior. Is zeer de moeite waard, vooral de (magische) laarzen.
4. De 2e (kapotte) aanlegsteiger langs de kust.
5. Het schuurtje bij het schoolgebouw voor de stapel hout. Hierin ligt een ring verborgen, die Stipen aan zijn leraren moet geven. Blijf wachten totdat hij terugkomt, want hij heeft een beloning beloofd.

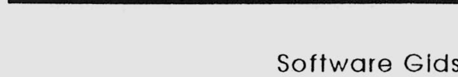
DWARVEN MINE: Terug naar Riva, waar het onrustig is. Een gewonde dwerg wordt door de straat gesleept en de Orcs hebben de dwergenmijn bezet. Naar de mijn dus. De ingang bevindt zich naast het graf in de rotswand, waar een lawine is geweest. Van daaruit loop je langs de rotswand totdat er een spleet ontdekt wordt. In de buurt van de ingang is de smidse van de dwergen. Woel wat in de as rond, waar het e.e.a. te vinden is. Met een touw kun je tegenover de ingang naar beneden glijden. Versla de spinnen en onderzoek de dode dwerg. Is je groep niet zo sterk, maak dan geen slapende Orcs wakker. Anders: KILL! In het oosten van de eetzaal is de kamer van de dwergenkoning Radomil. In de kist (openen met de blauwe sleutel die je van de dode dwerg in het watervat pakt) ligt een kruissleutel, die past in het gat van de boekenkast in de noordwand. Laat een groepslid met de vaardigheid "lezen" de tijd nemen om de boeken door te nemen, waardoor sommige skills opgevoerd kunnen worden. Neem ook de documenten in de kist door. Achter de eetzaal is een voorraadkamer, waar etenswaren en kruiden liggen.
Rechts van de ingang van de mijn is de doorgang naar de tweede verdieping.
Wees voorzichtig met het gas in het NW, dat bewusteloosheid veroorzaakt. In het Oosten is een gedeelte overstroomd met water. Hier kan strijd geleverd worden met een Warrior (magisch zwaard). In het NO ligt een dodelijk gewonde Orc, die waarschuwt voor vallen in het dieper gelegen deel van de berg. Hier bevindt zich ook de doorgang naar de derde verdieping.
Beantwoord de vragen met: no, no, yes, yes, no. Zet dan eerst iemand vooraan, die de hoogste "Danger Sense" heeft als relatieve bescherming tegen de vele vallen, die in deze gangen voorkomen. Op de wanden staan letters in een oude magiërstaal, die samen "Remission" betekenen. Dit is het antwoord op de vraag van de deur verderop. De deuren gaan niet open, maar op de terugweg zie je een groene vlek op de muur, waarachter een schakelaar verstopt zit. Via de geheime deur kom je in de Hal der Demonen, waar een enorme demon verslagen moet worden. Dat kan alleen met afstandswapens en spreuken, waarvan "Ignifaxius" en "Fulminictus" het meest effectief werken. Dan moet de Orc Shaman Manresh nog uit de weg geruimd worden en tenslotte moet je het boek verbannen (drop item). Na het klaren van deze klussen kan het stel terug naar Riva.

SEWERS: Om het riool in te kunnen, moet je eerst de bedelares Lea op het marktplein tegenkomen. Zij verwijst je naar Tarik, die meestal te vinden is in de "Harbour Maid" bar. Als je daar bij hem gaat zitten (zorg dat je een leuke meid bij je hebt), kun je de vijf putdeksels openen. In het riool zijn twee dingen belangrijk: kijk hoe de rattenvanger met de ratten omgaat en bekijk hoe een raar monster zijn maaltijd verorbert.
Overdag word je niet aangevallen, dus kun je op je gemak het riolenstelsel in kaart brengen. Als dat gedaan is, kun je weer naar boven. In de stad word je geconfronteerd met de moord op Ariana Windlocke, die niet door een normaal mens gepleegd is. Bij het onderzoeken van de moordlocatie (ten westen van het gerechtsgebouw) komt een geheime doorgang vrij. Even geduld tot de stadswacht weg is en dan opnieuw dit huis in. Beneden kan het raadsel opgelost worden, volgt een ontmoeting met de bedelares Mandara, die eerst de schuilplaats van het gilde en dan haar ware gezicht laat zien.
Na deze ontdekkingen wordt er een anonieme aanslag gepleegd op je groep in de buurt van de markt. Even later kom je Lea weer tegen, die je zegt om middernacht bij een bepaald pakhuis te zijn. Zorg dat je er stipt op tijd bent en je krijgt van de Trademaster de opdracht uit te vinden hoe het zit met de piraten. Je krijgt een setje gildenarmbanden, dat je toegang verschaft tot de geheime verbindingen tussen de tempels. Met een voorwerp uit het huis van de rattenvanger kun je nog een geheime doorgang openen.
Volgens de opdracht ga je naar Adrian Seehoff (bij de Temple of Travia). Ondervraag hem en blijf het huis in de gaten houden. Als de achtervolging lukt, kom je in het huis van Daswadan Sewerin. (Anders de volgende dag weer proberen) Na het gevecht heb je een lijst met de namen van alle piraten, die je naar Tarik moet brengen (huis rechts naast de Harbour Maid).

MAGE TOWER: Op het marktplein wil een menigte de Holberkian Ordo Gulek lynchen. Als je hem redt, nodigt hij je in zijn huis uit. De Holberkians vertrouwen je niet; je wordt op de proef gesteld: buiten de stad woont een zwarte magiër, die huisdieren ontvoert voor experimenten. Je wordt in een roeiboot weggebracht. De toren kan alleen via een zij-ingang bereikt worden. Bevrijd de dieren (deur open laten) en versla de bediende. De heggen in de tuin zijn gedeeltelijk illusies. Achter een heg bevindt zich een graf, achter een andere heg vind je de toegang naar de toren. Hiervoor zijn 2 Foramen, 2 Lockpicks of 1 Foramen + 1 Lockpick nodig. De 1e etage is alleen met een lift te bereiken, dus één groepslid moet achterblijven om deze te bedienen. Hij/zij moet een fakkel hebben om later terug te kunnen gaan. De deur met de hondenkop kan enkel met een hondenbeeldje geopend worden. Op deze verdieping moeten wat ondoden verslagen worden, waarvan je edelstenen krijgt. Samen met een document (begane grond) gaat het om sleutels voor de andere "honden"deuren. Let op! De laatste deur valt achter je dicht en dan is er geen weg terug! Zorg dat je genoeg voorraden en drankjes bij je hebt, want het wordt heavy! De codewoorden van de 5 hondenbeelden vormen de zin: "Blood washes, Fire cleans".
Op de 3e etage zijn gangen, waar je naar beneden kunt storten. Als je tocht voelt aan je benen, niet doorlopen! Je kunt "Dispell Illusion" gebruiken, maar dat is zonde van de Astral Energy. Antwoord bij het portret van de bekende magiër = BORBARAD. In de kist achter de geheime deur ligt een loper voor alle deuren op de 4e verdieping In de bibliotheek kunnen bijzondere boeken gelezen worden, maar laat ze liggen of verbrand ze, anders kom je de kamer niet meer uit. In de kamer met het pentagram moet Toranor verslagen worden.
Op de 4e etage zie je 3 deuren, die met de loper geopend kunnen worden. De kisten worden bewaakt door Fire Elementals, die HEEL moeilijk te verslaan zijn. Als het niet lukt: dichtlaten! Via de teleports kom je terug in de hoofdruimte en daarna bij Pergor (niet dood dus). Los de schuifpuzzel op,verlaat via de teleport de kamer en beland weer in de tuin. Op een plaats waar je nog niet geweest was. Dode helden kunnen bij de Shrine tot leven gewekt worden. Nog even het groepslid bij de lift ophalen en terug naar Riva.

VERDACHT VAN MOORD: De Holberkians vertellen je over de handelaar Gorm Doldrecht. Bezoek hem en als je nu naar het marktplein of het huis van Tarik gaat, tref je hem aan en hij regelt een ontmoeting met Malmodir Elin, een vroegere vriend van de Rechter in de Harbour Maid. Ga hierheen, word gekidnapt en de reis gaat verder op de "Wind's Bride". Als je niet naar de kroeg gaat, vaart het schip uit zonder dat je het merkt. Ga de volgende morgen naar het marktplein, waar je hoort van de moord op Malmodir Elins. De stadswacht arresteert je en beschuldigt je van deze moord. Maar je wordt vrijgelaten. De volgende dag kom je Tarik tegen, die je de raad geeft onder te duiken. Hij geeft de weg aan naar het hoofdkwartier van het gilde, waar Lothur je opwacht. Als je zijn raad niet opvolgt, volgt een nimmer aflatende strijd tegen de stadswachten, die NIET gewonnen kan worden.

WIND'S BRIDE: Je moet zo snel mogelijk van het schip af zien te komen en wel binnen een uur, anders is het schip al te ver van Riva weggevaren. De scheepsjongen Yann sluit zich aan en met hem erbij heb je een complete kaart van het schip. Je eigen spullen vind je in een kist, maar het is aan te raden belangrijke dingen ergens op te bergen, bijvoorbeeld op het kerkhof. Je kunt namelijk niet teveel meenemen, anders verdrink je. Op het benedendek kun je het roer beschadigen. In het ruim zit een kabouter. Een half uur extra tijd krijg je door het oplossen van zijn raadsels: NOSE, SPONGE, SEA FAIRY. Op het bovendek in de kapiteinshut is er nog een mogelijkheid. Yann zal je waarschuwen. Als je de hut toch binnengaat, is de kapitein er, maar hij vlucht. Nu kun je wegkomen. Als je echter de kapitein naklimt of de ruimte onderzoekt, word je terechtgesteld. In de kajuit van de scheepsmagiër bevindt zich een magische deur, die niet open kan. Niet aankomen! Rechts onder op het benedendek ligt in een kist een magische waterzak. De moeite waard om nog even mee te nemen.



DE VAMPIER: In de nieuwe schuilplaats van het gilde (via Tarik) geeft Lothur de opdracht de Elven vampier Mandara onschadelijk te maken. Lea de bedelares sluit zich aan. Met haar hulp vind je in het noorden van het oude rioolstelsel een ingang, die naar lagere gewelven voert. Deze doorgang sluit zich en je kunt pas terug als Mandara verslagen is. Door middel van hendels, die uit de muren steken, kunnen valhekken geopend worden. Elke keer moet iemand achterblijven. Nadat het 3e hek gepasseerd is, kunnen deze helden weer op een andere manier naar de groep terugkeren. In de ruimtes vind je in een kist een lantaarn, die nodig is om de Feylamia te verslaan. In een bureau liggen 3 kogeltjes met Anti-Hypnotica en een sleuteltje. De held, die de armband en de ring AANHEEFT en de lantaarn plus de sleutel bij zich heeft, kan door de spiegel in een volgende ruimte komen. Voordien moeten eerst 4 helden een anti-hypnoticum innemen. In de ruimte vindt de held in een kist een maankristal. In de lantaarn plaatsten en Mandara doden.
DE DRAAK: Terug in de schuilplaats vertelt Lothur dat een paar dagen geleden 5 andere vreemdelingen door de stadswacht gearresteerd zijn. Lothur zal een manier proberen te vinden om het kasteel binnen te dringen. Kom in de tussentijd op krachten door ca. 5 keer te slapen in het schuilhol. Lea komt dan met het bericht dat er een verbinding is naar het kasteel via het riool, maar die wordt bewaakt door een waterdraak. Vaar met een vlot naar de draak. Deze kan echter alleen met afstandswapens en magie bevochten worden. Een held moet vooraan op het vlot gaan staan om de boel te blokkeren, zodat de draak geen vuur kan spuwen. Dan Lightning, Fulmen of Ignifaxius gebruiken. Pijl en boog doen hun werk ook wel. Als de draak verslagen is, kun je het kasteel in. Indien nodig kun je rustig naar de schuilplaats terug; er komt geen tweede draak o.i.d.
HET KASTEEL: Hier kun je het beste 's nachts ingaan. Naar Zuid kom je 2 wachters tegen. Achter op de muur van deze kamer hangt een sleutel voor de celdeuren. Wat verder kom je in een martelkamer. Ga de trap op en de magiër Rohezal wordt binnengebracht. Als hij bevrijd is vertelt hij dat er een hoofdman is, die een magisch amulet draagt waarmee de laatste cel opengaat. Deze hoofdman vind je door vanaf het beginpunt naar het oosten te gaan en de 2e deur links te openen. Van de magiërs krijg je de opdracht drie urnen van Borbarad te zoeken, die nog in het kasteel zijn. In de kamer van de kok vind je in zijn bed vrouwenkleding. Hiermee confronteer je hem in de keuken. In de werkkamer van Bosper ligt een sleutel in het bureau. Door in zijn slaapkamer een kist te verschuiven kom je in een geheime ruimte. De ijzeren kist wordt geopend met de sleutel. Hierin zijn de urnen verstopt. Nu kun je terug naar het hoofdkwartier van het gilde om nieuwe plannen te smeden tegen de rechter.
EVEN STAR: Om de Koningin der Wormen te bestrijden, moet je de Staf van Borbarad vinden. Dit is weer een onderdeel met een tijdslimiet. Eerst worden 5 zeewezens verslagen. Anderen brengen je naar de Koning van het Meervolk. Van hem krijg je een lichtstaf, als je een aantal renegaten verslaat. Een van hen gaat het huis van een vishandelaar binnen, dat zich in de onderwater ruïnes bevindt. Van daaruit gaat een geheime deur naar een wijnkelder, die de oorzaak van de agressie is. Vernietig de wijn en de opstand is voorbij. Je krijgt de Lichtstaf en kunt naar het wrak van de Evenstar. Om de deur boven te kunnen bereiken, moet een der helden de loden schoenen uittrekken en aan Zorka geven. Als je de staf en het prisma gebruikt, verandert de staf van kleur en kunnen de deuren geopend worden. Tenslotte volgt een gevecht met water elementen. Je kunt het beste proberen om gelijk het element bij de kist te verslaan, anders blijven ze komen. In de kist zit niets, omdat de Koning de staf inmiddels in zijn bezit heeft. Je krijgt de staf als je Zorka gezond en wel terugbrengt. Als je wilt kun je een van de helden (die verliefd geworden is) achterlaten, voor het geval dat je hem toch kwijt wilde. Trek de loden schoenen uit en je gaat weer naar de oppervlakte.
DE KONINGIN: Terug bij het gilde moet er eerst iemand gevonden worden, die de runen op de staf kan lezen. De druide Quenya Stardust, die bij de ingang van de Holberkian wijk woont, is de enige die dat kan. Zij geeft je een document. De magiërs hebben intussen ontdekt waar de Wormenkoningin zich bevindt. Terwijl het gilde een tunnel naar het stadhuis graaft, kun je gaan slapen. De groep wordt verkleind en krijgt een amulet mee om weer te groeien. Nadat je het gebouw binnenbent, zie je een Borbaradworm, die een ei tussen zijn klauwen draagt. Dit ei moet je pakken. Als de worm ontsnapt, vind je hem weer terug in de aangrenzende kamer. Neem wat stenen mee van de hoop bij de ingang.
Vanaf het beginpunt loopt een korte gang naar het Z.O.: in dit gewelf moeten wat insecten verslagen worden. Neem de stekels mee! Ten N.O. van het beginpunt moet er gevochten worden tegen een smaragdmorfu. Ook zijn giftige stekels meenemen. In een ander hol is een spin. Van het web kun je touw maken. In de voorraadkamer liggen y-vormige takken, waarmee je samen met het touw katapults kunt maken. Munitie heb je al. De groene plantenstengels verander je met behulp van de angels in blaaspijpen, waarmee de gifpijlen afgeschoten worden. Als je het Borbarad ei hebt, kun je dieper in het gebouw van de Koningin doordringen, nadat de krijgswormen overwonnen zijn. De gang met vlammen en de afgrond met lijken zijn illusies. In de ruimte die door 2 wormen bewaakt wordt, liggen keverklauwen waarmee je met een blaaspijp een fluit kan maken. De kamer met het enorme aantal vijanden kun je beter links laten liggen. De kogeltjes uit de stalactiet geven levenspunten en astrale energie. Roze fontein: niet proeven! De antwoorden bij de illusie die nu volgt moeten slecht zijn. Dan een doolhof: de uitgang is een klein gat, dat moeilijk te vinden is. Zoeken dus! Globaal kun je aanhouden dat je eerst naar het noorden en dan naar het westen moet. In een grot wacht de koningin op je. Dit is echter een dubbelganger, dus nog niet groter worden. Bij het onderzoeken van de wand vind je een geheime deur. Speel op de fluit en de wand gaat open. In de ruimte erachter moet je tegen je eigen dubbelgangers vechten. Doe je dat niet snel genoeg, dan komen ze telkens terug. Je kunt hier het beste iemand (in zijn/haar eentje) op af sturen met sterke magie. Dan nogmaals een deur openen met het fluitje en de koningin zelf verslaan. Tegen Lightning is ze immuun.

Jocelyn.

SPUD: OPLOSSING

Altijd en met iedereen babbelen.
Grootvaders huis: verzamel alle gnomen en konijnen, de cd, de blaasbalg, de steeksleutel en het opblaasbare rendier. Blaas met de blaasbalg het rendier op.
Rendieren voor de slee: bij Blitzen stop je de cd in de cd-player. Bij Rudy trek je de stekker uit het stopcontact. Bij Donner draai je met de steeksleutel de watertoevoer dicht. Klik tenslotte het opgeblazen rendier op de slee en de reis begint.
Eiland: verzamel de fiets, gereedschapskist, Prancer en zandzak. Ga de grot in. Om langs de sperenval te komen gebruik je een gnoom op de fiets. Het probleem bij de put los je op met een gnoom met gereedschapskist. Bij de tegels loop je rechts, rechts, links, rechts. Verwissel de zandzak met de trompet en ren naar de uitgang. Laat een gnoom met trompet een melodie voor de 3 gorilla's spelen en je hebt de banaan. Gooi bij de pier de banaan in de brievenbus en haal op het schiereiland de drillboor en een fles rum. Geef de rum aan de eend van het winkeltje en klik met loep op de schatkaart; ga naar de bewuste plek en gebruik een gnoom met drilboor om de 10 dollar tegoedbon op te graven. Ruil de bon bij de aap in de hangmat op het schiereiland voor 10 dollar, geef de 10 dollar aan het konijn en laat hem daarna Prancer zien (opblazen met blaasbalg). Vertrek met de boot en je krijgt het password voor je tweede cd (JXFE) die je nu kunt installeren.
Pinguïn-eiland: verzamel tennisrackets, kerstpudding en rotje. Om van de ijsberen verlost te worden ga je naar het bordje "penguin heights" en gebruik daar de kerstpudding. Wanneer je tussen de pinguïns belandt, blijf je rennen en zoeken tot je de helm hebt; pas dan zul je levend in de gevangenis belanden. Laat in de cel een gnoom met trompet een melodie spelen, de walrus geeft je een sleutel. Wanneer je de keizer hebt gesproken ga je de mijnen in om zijn zoon te redden. Laat een gnoom met gereedschapskist het karretje repareren. Bij de ingang laat je een gnoom met drillboor een zijgang vrijmaken, hier vind je een oliekannetje. Smeer de hendel met het oliekannetje om van spoor te wisselen en stap dan in het mijnkarretje. Zoek in de gangen naar een ingestorte zijgang en laat daar een gnoom met drillboor op los. Na afdaling kom je bij een hakmachine, wacht tot de punt van het houweel in de grond slaat en ren dan vlug voorbij. Bewerk de dronken lastpost met het rotje en pak het papieren hoedje. Verderop ontmoet je een snurkende sleutelbewaarder. Gebruik een gnoom met papieren hoedje, met de sleutel open je de celdeur, loop je via de tonnen naar de kooi en pak je de zoon van de keizer. Ga terug en open de deur met de celdeursleutel. Geef de zoon terug aan de keizer, ga helemaal terug naar het schuurtje van het begin dat je dankzij de sleutel openkrijgt. Pak het visnet, vang een vis met het net bij het wak. In de duikboot kun je dankzij het oliekannetje door de tot nu toe dichtgebleven deur. Pak de maretak en het dynamiet, geef de pinguïn in de visburgertent de vis, loop hem na en pak de wekker. Ga naar de brug met de draak, koppel wekker en dynamiet aan een konijn en laat dit los. Bij de kasteeldeuren ga je direct rechts omhoog en gebruik je de maretak op de 2 rendieren.
Kasteel: vul Prancer met helium en pak de brandblusser. Eén van de toortsen is een schakelaar die een geheime gang opent. Schakel de grote robot uit met de brandblusser, het computerspelletje geef je aan het mannetje in de kooi dat jou dan een sleutel geeft. Gebruik de sleutel op de daarvoor bestemde deur en haal het dynamiet op. Na de grote robot zag je een aantal zijgangen naar boven, loop de gang in die doodloopt en gebruik bovenaan de trap het dynamiet. Het rendier dat je de weg versperde is nu k.o. Ga bij het helium links en loop door tot je een schakelaar vindt, die je omzet, waardoor het schiettuig onklaar gemaakt wordt. Achter het schiettuig is een ruimte die donker wordt. De bedoeling is dat je hier een kat ophaalt en weer levend terugkeert (blijf proberen en vooral niet stilstaan). De kat gebruik je op de 2 honden, pak de id.kaart. In een ruimte zag je een transportband. Zet de met helium gevulde Prancer op die band waardoor je geen last meer zult hebben van het laatste rendier. Open de deur met de id.-kaart
Eindgevecht: de bedoeling is dat je elke uitdaging van Chillblane's stukjes speelgoed moet beantwoorden met je zelfgemaakte speeltjes. Er zijn meerdere antwoorden mogelijk en die mag je maar éénmaal gebruiken. Hier volgen de mogelijke antwoorden:
Cilinder (soldaat, tank, vliegtuig en vrouw). Vliegtuig (tank, vrouw). Man (tank, vliegtuig, vrouw). Beer (soldaat, tank, cilinder, vliegtuig, vrouw). Tank (vrouw).
Na wat gepuzzel kom je dan tot de volgende enige juiste antwoorden:
Cilinder = soldaat, vliegtuig = tank, man = vliegtuig, beer = cilinder, tank = vrouw. Tot slot volgt nog een spectaculair einde van dr. Chillblane.

Peter Postma.

ZORK NEMESIS - The Forbidden Lands: OPLOSSING

Temple: Loop naar de tempel en ga de trap op. Loop rechts rond het gebouw en door de open deur. Klik op de doodskist, lees het briefje en klik op de kaars links. Ga naar de achterkant van het gebouw, totdat je naar de grote tempeldeuren kunt. Beweeg hier de cursor naar boven en klik op de plaquette. Klik op het linkerpaneel en dan op de klopper. Til de maanklopper zo op, dat hij in de zonplaat valt (muis ingedrukt houden). Ga naar de open hal met de pilaren, dan naar rechts en rechtdoor. Neem de uitgang naar het balkon. Aan de rechterkant staat een zonnewijzer, pak de staf. Verlaat het balkon door de deur direct tegenover de zonnewijzer. Op de muur binnen zie je een schilderij van een vrouw; dit is je hintsysteem. Klik op welke puzzel dan ook in de tempel en dan op dit portret om hints te krijgen; dit werkt alleen in de tempel. Ga de trap rechts op. Vier "stasis" kamers omringen je hier. Klik op de 4 alchimisten om informatie te krijgen en ook op het hoofdsymbool boven ze om te zien wat de corresponderende symbolen zijn. Ga de trap weer af en verlaat de kamer.

Loop rechtdoor, links, rechts naar de bibliotheek en lees alle beschikbare boeken. Dan naar de grote panelen achterin deze ruimte: klik aan de linkerkant van het 1e paneel, de rechterkant van het 2e, de rechterkant van het 3e en de linkerkant van het 4e. Draai het figuur op de deur met het hoofd naar de driehoek om de deur te openen. Plaats de staf in de opening op deze wijzer en draai tot de schaduw over het vuursymbool staat. Ga door de nu geopende deur en pak de spiegel rechts. Draai weer terug en hang de spiegel aan de eerste haak links. Klik op de kaars met de blauwe vlam (praktijk: klik alle kleinste kaarsen aan op de onderste rij tot je de goede hebt). Klik op de blauwe vlam, dan op het vuursymbool om een boodschap van de corresponderende alchimist te krijgen vanuit je huidige positie. Loop nu naar de linkerzijde van het altaar. Ga de trap op met het hek in het midden. Ga de deur links door en je vindt een masker met een panfluit (links) en een muurfontein rechts. Klik op 1,4 en 5 om de puzzel op te lossen.

Draai je om, open de linker deur en ga de trap op. Bekijk alle schilderijen en klik op de blauwe zandloper, die in een stoel verandert. Neem plaats en blijf naar links draaien totdat achter je in het venster een zaag te zien is. Pak de zaag en draai verder tot er een wintertafereel verschijnt. Zaag een grote ijspegel af en laat deze in de schaal vallen. Kijk (bij iedere draai) naar de schaal en draai totdat de zomer verschijnt. Klik op het water in de schaal. Klik op de schijf het watersymbool aan, dan op de alchimist voor de volgende boodschap.

Ga langs de rechterkant van het altaar, door de open deur (je ziet pilaren). Loop zover mogelijk door en laat je cursor zakken. Klik op de kaart. Doel van de puzzel is alleen de blauwe sterren te laten schijnen. Als dat gelukt is, komt er een trap uit het plafond. Volg de trap en ga langs de rechterkant van de machine. Klik op het zwarte "kevertje" om de vensters te sluiten. Nu moet je de hendels goed zetten: nr.1 is geblokkeerd, nr.2 moet op half, nr.3 op voluit, nr.4 op voluit en nr.5 op af. Klik op de bol, dan op het luchtwolkje op de schijf, dan op de witte alchimist.

Ga links langs het altaar naar de gesloten deur met skelethanden. Open de 1e en de 6e vinger om door de deur te kunnen. Klik op de hendel bij de trap. Loop door en klik op de telescoop. Draai je om en ga het trapje op. Er zijn een controlepaneel en een mijnkarretje. Klik op het symbool rechtsboven op het controlepaneel en dan op het karretje. Ga de trap op en klik op de doodskop, dan het aardesymbool op de schijf en de alchimisten spreken je met z'n allen toe. Na het "bezoekje" van Nemesis heb je een gouden bol. Ga achter het altaar langs en naar beneden naar het planetarium. Duw de linker controlehendel naar boven en naar rechts. Plaats de bol in de arm en duw de rechter hendel helemaal naar boven. Nu kun je met behulp van de rechter hendel naar 4 "werelden" om de metalen te vinden. Elke pingel duidt een geldige reispositie aan. Draai naar de 9.00u. positie.

The Monastery: De planeet achter je stuurt je terug naar de tempel. Loop door de opening links van de planeet. Pak de munt. Ga terug door de openingen en alle trappen op. De voordeur is gesloten, maar er is een gat in de grond rechts. Ga daarin. Stop de munt rechts in het offerblok en bekijk de symbolen (de teksten zijn niet belangrijk). Loop rechtdoor totdat je 6 hoofden op de muren ziet. Verzamel uit de 4 bassins alleen de symbolen, die op de kaarten stonden. Kijk eerst recht vooruit (trappen aan elke kant). Draai naar links en plaats de kaarten in de getoonde volgorde. Eenmaal klaar zullen de hoofden je aanspreken. Noteer de volgorde voor een volgende puzzel.

Ga de rechter trap op en door de gesloten deur (filmpje). Klik in de kamer rechts enkele malen op het rooster in de vloer (hoek rechts achter schaal). Dan op het stuk papier, een belangrijke hint voor een latere puzzel. De symbolen rechts corresponderen met de letters links. Het woord "open": 1e v/d 2e regel, 1e v/d 1e regel, 3e v/d 3e regel en 2e v/d 2e regel). Klik op de schaal (video).

Verlaat deze kamer en ga rechtdoor naar de torenkamer. Ga de houten wenteltrap op en door de deur achter de grote machine. Doorzoek Alexandria's kamer rechts. Verlaat de kamer en ga door de gesloten deur aan het einde van de hal. Doorzoek deze kamer grondig en neem het vergrootglas mee, dat op een stuk papier aan de rechterkant ligt. Klik op de hookah (waterpijp) voor een videoclip. Verlaat deze ruimte en ga terug naar de machine bovenaan de wenteltrap. Je ziet een kaart aan de muur. De code voor de 7e bel ontbreekt. Deze moet ingevoerd worden in de volgorde, waarin de hoofden tot je spraken. (Symbolen genoteerd?). Klik op het touw dat naar beneden komt. Spring snel door het raam. Loop buiten door en ga de slaapkamer binnen. Noteer het schilderij boven het bed (belangrijke hint - blauw, geel, rood, oranje, wit). Kijk naar de foto en het medaillon op het tafeltje bij de deur (video). Doorzoek deze kamer verder grondig. Het boek op de linker boekenkast opent een geheime deur (nog niet openen!). Plaats het vergrootglas op het boek op het bed. Kijk ernaar. Dit is wederom een belangrijke hint: de schedels staat in 6,9,5,7 en 3 uur posities. Ga door de geheime doorgang door op het boek in de linker boekenkast te klikken.

Ga de trap links op en volg de gang naar links totdat je in de studeerkamer bent. Je ziet veel boeken op standaards. Lees alle beschikbare boeken voor info en een video. Ga door de deur in deze kamer links achter. Loop rechtdoor naar de schijf in het midden van deze kamer. Spel "open" door op de goede symbolen te klikken. Het poortje achter je is nu geopend. Klik hierop om naar beneden te gaan. Klik op de overdekte schaal. Om het alarmsysteem uit te schakelen en een geheime doorgang te openen, klik je op de knoppen. Pak de robijn (naast het slangenbeeld) en de Torch of Endless Fire. Ga door de geheime vloeropening voor de controleschaal. Klik tweemaal op elke mummie om te horen wat ze te zeggen hebben. SAVE hier!

Ga de trap rechts af en door de deur met de open poort. Steek de toorts aan met een toorts aan de muur. Loop het donker in en plaats je toorts in een houder aan de rechter muur. Open de graftombe, ga erin en sluit het deksel. Klik met de robijn op de binnenkant van het deksel. Pak het schild en ga naar buiten. Ga de trap weer op en de kamer in met de lavavloer. Klik met het schild op de muur van vuur. Rechts aan het eind van het gangetje zijn 5 doodskoppen. Draai ze zo dat ze overeenkomen met die uit het boek: nr.1 is goed, nr.2 op 9 uur, nr.3 op 5, nr.4 op 7 en nr.5 op 3 uur. Ga door de deur achter je. Links liggen een gouden sleutel, een stuk zilver en een boek. Pak deze en lees het boek. Klik op de hendel naast de eivormige zilveren machine. Plaats het stuk zilver erin. Klik nu op het paneeltje, plaats de sleutel erin en draai deze om. Haal de hendel over om de machine te bedienen. Pak de metalen bal uit de machine. Ga terug naar de machine bij de deur en plaats de metalen bal in de mand. Bedien de gewichten om de bal onder te dompelen. Ga terug naar de andere kant en bedien het wiel op de lavamachine om de lava te laten lopen. Onder de leeuwenkop zie je 5 vlammen. Voer de kleuren van het schilderij in de slaapkamer in: blauw, geel, rood, oranje, wit (lijkt meer op paars) Stop de bal in de leeuwenbek. Het gesmolten metaal loopt eruit. Koel het af met de blaasbalg. Klik op het metaal en plaats het op de schijf. Klik op het midden voor een video, klik dan op de alchimist. Ga terug naar het planetarium en zet de hendel op 10 uur.

The Conservatory: Ga het conservatorium binnen en kijk naar het muurschilderij achterin de kamer onderaan de trap. Dit laat de juiste positie zien van verschillende instrumenten van het orkest. Klik op het podium, verlaag je cursor en pak de 8 instrumenten op. Ga door de deur naast het schilderij en rechtdoor tot achterin de kamer. Ga het kantoor binnen en pak de stemvork uit het doosje op de tafel rechts. Neem plaats aan de piano, plaats de stemvork in de houder en luister naar de noot. Speel deze op de piano (16e witte toets van rechts). Je hoort iets vallen. Loop om de piano heen en pak de sleutel. Ga aan het bureau zitten en stop de sleutel in de lamp. Doe de lamp aan om belangrijke instructies op de sousmain te lezen. Doorzoek de laden voor informatie. Er liggen diverse platen naast de tafel. Pak "Introduction to the Orchestra" en "Alexandria's Debuts Album." Klik op het boek "On Music and Perfection" (de instrumenten staan ook in de handleiding). Ga door de deur met "Practice". Klik op de grammofoon. Leg "Intro" op de draaitafel en draai de grammofoon op. Zet het apparaat aan en luister naar de informatie. Wind de grammofoon weer op, klik op de "reverse" knop en speel de plaat achterstevoren af. Vervang de plaat door "Alexandria's" LP. Let speciaal op het einde. De instrumenten zijn in volgorde: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer en Violin. Klik nu weer op het podium en plaats de instrumenten op de juiste stoelen. Let er op dat 2 stoelen 1 positie innemen. Eenmaal klaar hoor je een boodschap over noten. Weer belangrijke hints. De heilige noten zijn: C, D, E, B, G. Ga weer door de deur en de twee trappen op. Ga rechts de slaapzaal in en klik op het plakboek op Alexandria's bed. Pak de laatste bladzijde. Onderzoek de boeken op haar tafel en de speeldoos op het dressoir. Klik op de vloerdelen voor informatie (diverse brieven).

Ga deze kamer uit en naar Sophia's slaapkamer. Lees de brieven op haar dressoir. Klik op de badkuip achter het kamerscherm. Lees het boek op de sofa. Klik weer beneden je poster (uit het plakboek) op het bord met dezelfde afbeelding (onderaan de trap). Ga naar de kaartverkoop en pak het kaartje. Lees het. Ga naar het auditorium (grote dubbele deur aan de zijkant) door met het kaartje op de deur te klikken. Je zit in box C. Ga naar de trap, draai links en weer een trap op. Ga door de deur met C en neem plaats. Klik op de toneelkijker. Terug naar beneden in het hoofd auditorium. Iemand wil het slotakkoord horen. Ga het podium op, pak de dirigeerstok van het podium en leidt de fanfare. Denk aan de volgorde van de instrumenten. Klik op Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer, Violin. Ga door de podiumdeuren als het licht aangaat. Lees het briefje op de kist links. Je ziet een opening in het achterste decorstuk. Je moet dit openen om een doorgang te krijgen naar een achterkamer, waar

een geheim laboratorium is. Ga de controleruimte in. Kijk naar de fotoklapper. Elke foto stelt een decorstuk voor. Het 5e moet achter het 1e naar beneden komen om de opening te maken. Start de machine (grote knop) en gebruik dan de blauwe knop om de decorstukken te bedienen. Druk op knop 2, 3, 4 en 6. (1 = onbruikbaar) Ga door de opening, dan de trap af. Klik op de zwaan en draai aan de hendel. Glij naar beneden en je valt door de vloer. Laat je cursor zakken, klik op het mangat in de vloer en dan op het medaillon. SAVE hier!

Je moet het water in om het medaillon te pakken, maar zorgen dat je niet verdrinkt. Grijp het medaillon en klik op de deur. Je bent nu in het lab. Kijk naar de kaart op de muur achter je. Elk kristal hoort bij een enkele heilige toon; alleen het kristal voor "G" staat er niet op. Ga de deur door naar de boiler ruimte. Klik het medaillon op het tweede ventiel van links om het open te houden. Terug naar het lab, pak een groen kristal uit het gat in de muur. Klik op het groene kristallen beeld en pak de schijf. Gooi deze schijf in het borrelende vat in het midden van de kamer, gevolgd door het groene kristal. Pak nog een schijf van het beeld en gooi dit er ook in. Je hebt nu je "G" noot kristal. Bespeel (klik) de kristallen in de heilige volgorde (C, D, E, B, G). C en D staan bij het gat met de groene kristallen. B is iets achter het groene beeld (niet ernaast) en G is het kristal in het midden. Pak het metaal uit het vat, klik het op zijn plaats op de schijf, klik op het midden voor de video en praat weer met de alchimist. Ga naar het planetarium en zet de hendel op 2 uur.

Irondune: Klik op de hendel om naar beneden te gaan. Ga naar rechts de trap af naar de eerste verdieping, dan de andere trap op naar Kaine's slaapkamer. Klik op het bureau. Open de linker lade en pak de nitro. Lees het briefje: "Three are blind and two can see." Dit slaat op het harnas in het kasteel. In de andere la vind je een foto en wat brieven. Op de prikker zit ook nog een brief en een andere is vastgeprikt met een dolk. Verder zijn er notities, brieven, foto's, boeken etc. aan beide zijden van de gesloten deur en op de nachtkastjes te vinden.

Klik met de nitro op de kist bij het bed. Bekijk de kaarten en de brieven. De rode kaart bevat belangrijke info voor een latere puzzel (let op de handboeien aan het bed). Verlaat de slaapkamer en ga de trap rechts op. Ga langs de speelkamer naar de andere kant. Ga de andere slaapkamer in (Lucien's). Lees de brieven op het bureau. Klik op het tafeltje naast de schildersezel (video) en dan op de ezel. Pak de kwast en wrijf deze over het doek om een boodschap te voorschijn te laten komen. Dit zijn de radio codes: 1-Build bridge, 2-Ambush, 3-Dig trenches, 4-Latrine cleaning, 5-Coup d'état, 6-Infiltrate and destroy, 7-Serve mess, 8-Burn and pillage, 9-Split the troops, 10-Distraction, 11-Drop thaddium and 12-Verify message.

Ga nu naar de kast bij het bed. Laat je cursor zakken, lees het briefje en pak het kruit. Verlaat de kamer en ga naar beneden naar de hoofdverdieping. Ga door de deur in de middelste muur onder de trap. Rechts van je ligt een gebroken zwaard. Pak dit en loop naar de open haard, klik ermee op de linkerkant van het lemmet (video). Pak het zwaard en ga de kamer uit. Klik op de grote deur vlak voor je en je ziet een video van een oude soldaat. Ga het halletje rechts onderaan de trap in, waar een grijs harnas staat. Klik hierop en plaats het zwaard in de zijhouder. De deur achter je gaat open. Ga naar binnen en maak een aantekening van de glas-in-lood figuren. Je moet alle helmen van de harnassen openen of sluiten volgens de afbeelding (3 zijn blind en 2 kunnen zien). Open de helm van het harnas met het "rode rokje", sluit de helm van het harnas bij Kaine's slaapkamer, open de helm van het harnas bij Lucien's slaapkamer. Ga terug naar de glas-in-lood ramen en door de geheime doorgang naar de kerker. Kijk naar de tekening op de muur van de open cel. Ga de martelkamer in. Klik op alle martelwerktuigen om informatie over de radiocodes te krijgen. Ga terug naar de kamer waar je het zwaard vond. Links staat een "standbeeld" van een hond, dat eigenlijk een kanon is. Klik op de hond en dan op zijn oor. Klik nu op zijn achterste (niet de staart). Ga naar binnen en plaats het kruit. Ga naar buiten, sluit het achterste en trek aan de staart. Er ontstaat een doorgang naar een andere kamer. Ga erdoor en je ziet 6 tafels. Begin links, klik op elke tafel, dan op elke leesknop om info over oorlogsstrategie te krijgen. Sla tafel 5 over; dit is de radio communicatie tafel ("battle in progress"). Open de 5e tafel en laat je plan aan de oude soldaat zien door de radiocodes in te voeren: 10, 1, 9, 6, 12 (staat op de binnenkant van je handleiding). Ga naar de speelkamer. Kijk naar het bord aan de muur bij de biljarttafel. Noteer "fishing in the desert". Klik op de biljarttafel. Druk op knop 3 en knop 5. Kijk naar het balopvangvak en noteer de cijfers: 7, 4, 1, 9, 5, 3. Ga weer naar het wapenmuseum. SAVE hier!

Ga naar de "Age of Kaine" vitrine. Klik op het rode lichtje op de "fles", daarna op de "rol". Pak de thaddium en stop deze in de fles. Sluit en pak de fles. Ga naar de deur van de oude soldaat. Ga de tank in, open het deksel van de paarse houder, plaats de fles erin en sluit het deksel. Klik op het controlepaneel en voer de code van de biljarttafel in. Klik op de joystick en de tank rijdt naar een grotingang. Ga de tank uit en loop naar de grote machine. Voer het aarde symbool in door eerst op het betreffende vlak links te drukken en dan op het beeldscherm: 1e naar boven rechts, 2e naar boven links, 3e naar onder links, 4e naar onder rechts. Haal de hendel over en pak de mal. SAVE hier! Ga nu door de deur en trek de hendel naar beneden. Klik op het controlepaneel rechts en dan op de rode knop. Klik op de eerste 6 knoppen (van boven naar beneden - de eerste twee rijen) voor de ideale temperatuur. Ga naar de grote machine in deze kamer in voer je mal in. Druk op de "arm" knop en dan de "fan" knop. Klik op het metaal. Klik het symbool in de schijf, het midden voor de video en de alchimist. Ga terug naar het planetarium en zet de hendel op 3 uur.

The Asylum: Ga naar binnen en naar links. Lees alle beschikbare dossiers door. Klik op de zaklantaarn voor een video. Ga naar de kamer met de hoofden. Pak de safe uit de vrieskist. Plaats de safe in het röntgenapparaat. Trek aan de hendel en kijk naar de safe. Je ziet de nummers "...... 20-18" en een sleutel. Zet het apparaat af en ga de kamer uit (laat de safe zitten). Ga naar de lift, sluit de deur en druk de B knop in. Open de deur en ga naar buiten. Je moet een lijk in een van de laden vinden: 4e rij links, tweede la van boven. Pak het lichaam en leg het in de machine in deze kamer. Ga naar het controlepaneel en trek v.l.n.r. aan de hendels. Pak het hoofd uit de kom. Neem de lift naar de 1e verdieping. Ga de kamer met de hoofden in en zet het hoofd dat je bij je hebt op de beschikbare spies. Klik op de knop voor informatie. Onthoud de nummers die hij je geeft: 36-24-36. Ga terug naar de machine met de safe. Klik op de closeup van de safe om een ander perspectief te krijgen, zodat je de schijf kunt draaien. Voer de code in: 36-24-36-20-18. Pak de emmer uit de safe en plaats deze in de arm van de andere machine in deze kamer. Haal de sleutel uit de vloeistof. Neem de lift naar de 20e verdieping door de sleutel in slot 20 te stoppen. Er zijn een gesloten en een open deur. Onthoud hoe ze ten opzichte van elkaar staan. Ga door de open deur en bekijk de inrichting (de stoel nog niet aanraken). Klik op het draaiwieltje op het pilaartje voor een video. Probeer naar de deur bij de stoel te lopen. SAVE hier! Ga in de stoel zitten; je wordt gedrogeerd. Ga snel de kamer uit en de gesloten deur in (dit moet onder invloed!). Ga naar boven en onderzoek deze kamer grondig. Pak de bijl uit het doosje in een van de vitrines. Er is een model van de inrichting in een vitrine. Klik op de bodem van dit model, zodat er een opening in het dak verschijnt. Loop door de deur en ga deze ronde kamer door, totdat je bij een vitrine met de hand en de onderarm komt. Breek het glas met de bijl en pak de arm. SAVE hier! Gebruik de hand om het kortgesloten controlepaneel te bedienen. Ga de ladder op (als deze niet helemaal naar beneden is, nogmaals op het model klikken). Klik op de wasbak om deze met water te vullen. Laat het water weglopen door de hendel te bedienen. Ga naar de machine met de glazen bol: zuurstofhendel moet links, waterstofhendel rechts. Blaas er helium in en trek aan de hendel. Trek de zuurstofhendel naar rechts en haal de hendel over. SAVE! Geef er wat helium bij en pak het metaal.

Temple: Drink niet uit de beker. Klik op de ring. Ga naar het midden van de binnenplaats en zet het stromende water af door van elke fontein de rechter hoorn aan te klikken. Klik nu met de ring op het midden van de fontein. Ga door het gangetje en de kamer binnen. Klik op de doodskist met de ring en nogmaals na de videoclip. Nu moet je een gouden en een zilveren ring hebben. Plaats deze in de schotel van de draak en klik op de driehoek. Plaats het metaal in de schotel van de olifant en klik op de driehoek. Plaats nu het metaal in de schotel van de slang en klik op de driehoek. Leg het metaal in de laatste schotel. Ga nu met je rug naar de olifant staan en beweeg de cursor omhoog. Na een aardbevinkje verschijnt er een staf. Leg deze in de hand van het laatste beest. Pak het metaal. Klik nu over de rand van de loopbrug, waar de alchimisten staan. Klik met het metaal op de geest. Je bent nu buiten. Ga door het hek, draai je om en klik op het schilderij om het spel af te sluiten.

Jocelyn.

CHEATS en CODES

The Last Resort:
Begin een nieuw spel, aan de ingang typ je de code: 120763-090665. Hou vervolgens de CTRL-toets ingedrukt en klik op OK. Druk dan CTRL+0 en kies voor het spel niet te bewaren. Open één van je oude savegames en je kan de volgende codes gebruiken:
LOBBY
DRUM
HALLI
TAPESTRY
GARAGE
CHASM
DALI
ATTIC
CELLAR
VRROOM
JUNGLE
Nadat je de code hebt ingetypt druk je op ENTER om op die plaats te komen.

Twinsen's Oddesey (LBA 2):
Een cheat om gratis magic zakjes en hartjes te verkrijgen. In je eigen huis moet je naar de 2e kamer gaan waar je de kaart en wapen kan vinden, achterin liggen 3 dartpijlen. Neem die en gooi ze naar een van de tomaten die op het dartbord of op het beeld zitten. Hier komen de hartjes en zakjes uit. Spring naar de pijltjes als ze vastzitten op het bord.

NHL 97:
Druk SHIFT+WAGD (zonder de +) en de cheat codes staan aan:
H: thuisploeg scoort.
V: uitploeg scoort.
P: einde periode.
G: einde wedstrijd.
O: overtime.
I: veroorzaakt blessure.
F: gevecht.
T: kleine spelers.
SHIFT+T: spelers groter.
1: 2 min. straf.
2: 4 min. straf.
4: 5 min. straf.
5: strafschop.

Peter Zuidema.

SHANNARA

Vergeet niet telkens weer met de diverse personages te spreken. Het is beter tegenstanders te mijden, indien mogelijk, dan ermee te vechten. Gebruik bij gevechten items alleen als het wordt vermeld.

Shady vale riviertje: Pak het dagboek en lees het. Vergeet niet af en toe in het dagboek te lezen. Pak de stok en de hengel. Bevestig de stok aan de hengel. Schuif de takken opzij met de hengel en pak m.b.v. de hengel het sierraad. Val het monster aan. Ga zuidoost.

Shella: Duw de grote steen opzij. Verplaats de boomstam m.b.v. de hengel. Toon Shella het sierraad. Ga verder zuidoost. Je levert eenmaal strijd en steekt de rivier over.

Leahstad: Ga eerst naar Menion's huis. Pak in Menion's kamer boven de theekop. Ga naar het kruidenwinkeltje en geef de theekop aan de eigenaar. Pak het groene flesje. In de tuin giet je het flesje leeg over de rode kornoeljeboom. Pak de kornoeljebloesem. Ga even terug naar het kruidenwinkeltje. De eigenaar is vermoord. Pak de scroll met de remedie uit zijn handen. In Menion's huis ligt een boek op tafel. Lees dit en pak het kistje met o.a. kruidnagel. Boven pak je de stoompot en giet deze leeg op het vuur daaronder. Pak de houtskool. In het kruidenwinkeltje stop je de bloesem, de kruidnagel en de houtskool in de vijzel. Menion wordt genezen. Buiten bij de fontein sluit Shella zich weer aan. De hoofdpoort wordt gesloten. Van Shella krijg je het sierraad terug. Toon het sierraad aan de kamerdienaar en stuur hem naar de bibliotheek. Boven het wapen van de Leah's zie je een draakfiguur. Stop er het sierraad in en vertrek via de geheime gang. Shella zorgt voor voorraden. Ga west tot aan weg, volg de weg noord.

Veerpont: Hier ontmoet je de tuinman die verantwoordelijk was voor Menion's vergiftiging. Versla hem (concentreer je tijdens het gevecht op de beide monsters). Gebruik de hengel om het in het water drijvende touw te pakken en te verbinden. Laat Shella een pijl schieten naar de hendel aan de overkant. Volg de weg noord via kruising naar Tyrsis.

Tyrsis: Volg de weg rechts langs de stadsmuur tot bij het hutje van Brendel. Klop tweemaal op de deur en geef Brendel wat voedsel. Volg de stadsmuur richting W tot je niet verder kunt en pak daar een lauriertak en laurierbladeren. Geef de lauriertak aan Brendel = toorts. Blijf bij de poortwachter aandringen tot je binnen bent. Brendel blijft dus achter. Laat Shella het sierraad aan de hofmaarschalk tonen om Balinor te spreken te krijgen. In de bibliotheek bestudeer je de landkaart, lees je het geschiedenisboek en bekijk je het gesloten kastje. Blijf bij de hofmaarschalk aandringen tot hij dat kastje opent. Pak en lees het magisch boek. Gebruik het mes om de kaft van het boek open te snijden = pact. In de troonzaal schuif je de gobelin opzij, duw je op het paardenhoofd waardoor een sleutelgat verschijnt, giet je wat olie in de leeuwenbek van de troon en wring je de leeuwenbek open met je mes = sleutel. Gebruik de sleutel in het sleutelgat en ga de donkere ruimte binnen. Gebruik je lantaarn en steek daarna de grote kaarsen aan. Brona verschijnt in de spiegel. Sla de spiegel stuk met je mes. Pak de wierookstaven, open de schedel en pak de scroll. In de wijnkelder pak je de lege fles; vul deze met zure wijn. Ga naar de tombe met het zwaard van Shannara en gebruik het magisch boek op de scroll. Bestudeer de diverse spreuken. De hofmaarschalk brengt je wederom bij Balinor die wat kwesties voor je regelt. Pak Hendel's strijdknots (rechtsachter de hofmaarschalk). In de wijnkelder stopt de dwerg een fles wijn in zijn inventory. Leg de wierook op de vloer, ook de strijdknots en het pact. Steek de wierook aan (light incense), gebruik het boek op het pact, gebruik het boek op de strijdknots, praat met Stenmin's geest. Gebruik het boek op de geest om hem mededeelzamer te maken. Hoor de geest uit tot hij verdwenen is. Stop de laurierbladeren en de inhoud van het kistje met kruidnagel in de fles zure wijn. Ga naar Brendel's hutje en laat Shella de maretak uit de boom halen. Ook de maretak in de fles zure wijn.Giet het zo gemaakte elixer op de vlammen bij de tombe met het zwaard van Shannara.

Arborlon: Na driemaal met een veerpont oversteken en een overnachting in Kern beland je in Arborlon. Bij de fontein vul je de pot van Brendel met klei. Bestudeer het perkament bij Davio. In de tuin des levens verwijder je wat klimop en sluit je het hek. Op het hek bevindt zich de levensrune. Bij Lessa stop je de klei in het gat van de steen. Laat Shella het gat in de fontein dichten met haar zakdoek = waterrune. Davio brengt je nu bij Arion. Toon Davio de 2 gevonden runes (telkens wanneer je er een rune bij vindt ook tonen aan Davio). Ruil het touw bij Lessa voor de ladder en klim via die ladder op het dak. Pak de dakpannen, verwijder het ooievaarsnest, smeer de windhaan in met wat olie, geef een draai aan de windhaan (copy in dagboek). Geef het dagboek aan Brendel = windrune. Stook bij Davio een vuurtje in de open haard en doe er een schepje bovenop met de blaasbalg. Klim opnieuw naar het dak en pers de nog ongeschonden dakpan op het metaal onder de schoorsteen = vuurrune. Breng de ladder terug naar Lessa. Van Lessa krijg je een ring. Toon Davio de ring en hij brengt je bij Arion. Van Arion krijg je een gouden ring (let op de hanger om zijn nek). Geef de gouden ring aan Lessa en zij zal je helpen de hanger te bemachtigen = elfenrune. Giet water op de steen op het pad naast de boom bij Lessa. Duw de steen in de klei ernaast = aarderune. Ga naar de tuin des levens en stop de runen in de diamantvormige rots (elfenrune, aarderune, windrune, vuurrune, waterrune, levensrune). Pak de elfenstenen, zorg dat de levensrune en waterrune terugkeren naar hun eigen stekkie en geef tenslotte de elfenstenen aan Davio. Ga alsmaar oost naar de Streleheimvlakte waar, na wat gevechten en een visioen, Panamon en Telsek zich zullen aansluiten. Uiteindelijk loop je in een canyon in een hinderlaag.

Canyon: Laat Telsek het grote rotsblok pakken en gooien naar de boog boven je. Ga de grot in. Hinderlaag! Laat Davio de elfenstenen gebruiken om tijdens het gevecht de leider te verjagen. Ga opnieuw de grot in. Toon Aine de vrijgeleide die je kreeg van Arion. Bekijk de irix boven de ingang. Knoop het touw om de irix. Telsek brengt je naar het slagveld.

Slagveld: Ga eerst naar het trollenkamp. Vechten heeft geen zin, kies voor retreat! Een tweegevecht tussen kampioenen blijkt de enige oplossing. Ga naar het elfenkamp en toon de vrijgeleide aan de wachter. Het oplossen van raadsels moet de doorslag geven. Onderzoek het adelaarsnest = veer. Geef de veer aan Telsek. Geef elk voorwerp dat het antwoord is op een raadsel aan Telsek. Ga naar Brendel (Telsek moet bij het riviertje wachten). Van Brendel neem je de fles wijn. Geef de wijn aan de kok in ruil voor wormen. Sla een worm aan de haak van de hengel, ga naar het riviertje en vang m.b.v. de hengel een vis. Voor het derde raadsel heb je het schild van de wachter Hani nodig. Door hem uiteindelijk het gebroken zwaard van Shannara te tonen krijg je deze. Kies bij de meerkeuze-antwoorden elfenstenen het laatst. Het antwoord op iets wat vliegt zonder vleugels is pijl. De pijl haal je bij Shella. Het antwoord op iets wat blaft zonder hond is het kruidenkistje. Het antwoord op iets wat de schedel van een krijger bewaakt is helm. Een helm vind je bij Panamon op de grond. Na de keuze voor elfenstenen gebeurt er het e.e.a en na een gevecht gaat de reis verder. Oost naar de Jannisonpas, zuid naar Storlock en tenslotte de Zilverrivier volgend naar Culhaven. In de Jannisonpas loop je in een hinderlaag. Davio raakt zwaar gewond. Na een overnachting, nieuwe plannen van Brona en een lange reis beland je in Storlock.

Storlock: Het probleem van de vervuilde vijver. Zoek naar de bron van het kwaad, een reusachtige spin. Laat Shella de zakdoek aan een pijl binden. Geef de olie en de tondeldoos aan Shella. Gebruik de tondeldoos op de pijl met zakdoek. De brandende pijl en Telsek doen de rest. Versla de spin en laat Shella de olie en tondeldoos teruggeven. Reis verder naar de Zilverrivier. Wederom een hinderlaag, maar de koning van de Zilverrivier zal je redden en een magisch poeder geven.

Culhaven: De hamer is gestolen. Je snapt het al, Kili is de dader, maar dat moet je bewijzen. Onderzoek alles en blijf met iedereen praten. Davio zal je uiteindelijk een bierkruik teruggeven. Daarin zit een rode sjaal. Toon de rode sjaal aan Kili en een gevecht ontspint zich. Je krijgt hulp van Telsek. In Kili's ransel vind je de schoorsteenhendel. Plaats deze in het gat rechts van de open haard en druk erop = hamer. Inmiddels wordt Culhaven belegerd.

Belegering Culhaven: Volg de rivier noordoost, zet iedereen aan het werk en laat Davio de elfenstenen gebruiken. Strooi het magisch poeder in de vijver. Laat Brendel de oorlogshamer tegen de beverdam gooien en Davio doet de rest. Zet opnieuw iedereen aan het werk. Brendel zal zich persoonlijk met de dam bemoeien. Versla de tegenstanders. Na een reisje per vlot ga je noord richting Drakentandengebergte. Bij een kloof verschijnt Allanon, in werkelijkheid de rechterhand van Brona. Steek de brug over en laat Davio volgen met hulp van Telsek. Shella raakt zwaargewond.

Keuze maken: Je moet nu een keuze maken uit een aantal opties. Laat je bijvoorbeeld Davio de elfenstenen gebruiken = game over. De meest voor de hand liggende optie, hoe verdrietig ook, is Shella doden (daarmee voldoe je aan haar laatste wens en volg je de voorspelling van de koning van de Zilverrivier). Uiteindelijk beland je in het gnomenkamp.

Gnomenkamp: Maak de hak van je laars los. Duw op de hak waardoor de naalden zichtbaar worden. Gebruik de naalden om het touw door te snijden. Pak het touw. Met de hak snijd je een gat in de tent aan de linkerkant. Kruip door het gat en maak op dezelfde wijze een gat in de linkertent. Ga daar naar binnen, pak de rituele dolk. Ga niet met de Sjamaan in discussie (=game over). Pak het magische halssnoer van de sjamaan, snoer hem de mond met de blinddoek en bindt hem vervolgens vast met het touw. Je pakt hem ook een sleutelbos af. Ga terug naar de eerste tent en open met de sleutelbos beide kisten. Je hebt je inventory terug, de spullen van je maatjes wegen te zwaar voor je. Terug naar de sjamaan die inmiddels gedood is door de op macht beluste Geeka. Geeka wil het halssnoer. Overtuig hem ervan dat de helm in de Hal der Koningen een machtiger instrument is en hij zal bij de put op je wachten. Ga met Geeka naar de eerste tent en laat hem de kist met de spulletjes van je maatjes tillen. Samen draag je de kist naar de put. Maak het touw aan de kist vast en laat deze zakken in de put. Zorg dan dat eerst Geeka in de put afdaalt en volg dan. In de put laat je Geega snel de hendel in het gat bij de ladder gebruiken om de put te sluiten. Laat Brendel met de oorlogshamer een gat maken in het rooster boven de kist. Geef Brendel opdracht om in het ontstane gat te klimmen en hij vindt een kistje met kubussen. Open de metalen plaat links van het wiel en repareer het interieur (fix). Laat Telsek aan het wiel draaien en daarna de metalen deur openen, gebruikmakend van de irix! Ga de tunnel in en ontmoet Allanon.

Vallei: Praat uitvoerig met Allanon en ga naar het meer. Bremen zorgt voor het zwaard van Shannara. Luister goed naar wat Bremen en Allanon te zeggen hebben. Gebruik in het nu volgende gevecht dus geen magie!

Hal der Koningen: Ga rechtdoor; pak je andere richtingen, dan moet je nodeloos vechten. Laat Telsek de standbeelden omduwen. In het gevecht met de rechterhand van Brona laat je Davio de elfenstenen gebruiken. Na een mislukte poging en een aantal weigeringen zal hij het tenslotte toch doen. Davio sneuvelt in de strijd. Pak de magische diadeem die de levensbalken aan-

vult en tot stof vergaat. Je komt bij een kloof. Ga terug en laat Telsek de gebroken deur meenemen om over de kloof te geraken. Telsek blijft achter voor rugdekking. In de schatkamer beland je dankzij Geeka in een kooi. Laat Brendel de tralie optillen (lift). Geeka wil je niet redden en sterft dankzij eigen stommiteit. Duw de tralie naar voren, bevestig het touw aan de tralie en klim via het touw naar beneden. Brendel breekt zijn arm bij het neerkomen. Bekijk de top van het standbeeld en gebruik de oorlogshamer om het kristallen oog stuk te slaan. Versla de zombies. Praat met Brendel. Als het scherm zwart wordt druk je linkermuisknop. Ook Brendel blijft achter.

Eindstrijd met Brona: Grijp je zwaard (draw) waarna je in een visioen een aantal vragen moet beantwoorden. Mijns inziens maakt het niet uit wat je zegt. Uiteraard dien je de antwoorden te kiezen overeenkomstig het verhaal. Allanon: Het was mijn plicht. Brendel: Je vertelde mij zelf je te verlaten. Telsek: We redden meer levens dan we kwijtraakten. Davio: Je koos ervoor, Davio. Je redde ons allen. Shella: Ik gebruikte het ritueel om je ziel te redden. Allanon: Het maakt niet uit of ik een held ben, het gaat er alleen maar om wat ik doe! Of je tijdens het reizen door de tunnels links- of rechtsaf gaat maakt niets uit. Sla tenslotte de Ildatch, het magische boek en bron van al het kwaad, doormidden met het zwaard van Shannara. Brona verslagen! Na wat wetenswaardigheden gaat het zwaard in de kluis en wachten we naar het eind doet vermoeden op een vervolg.

Peter Postma.

Torins Passage: oplossing.

The Lands Above. Na de intro pak je rechts wat bessen en ga je terug naar het huisje. Pak de bijl en het touw. Ga naar binnen en pak uit de naaimand de worm. Pak naast de stoel het tabakszakje. Ga naar de ophaalbrug van Christal City en klik op het raam naast de ophaalbrug. Praat met de wachter tot hij niet meer verschijnt. Loop helemaal naar rechts en sla bij het wachtershuisje met de bijl op het kristal. De wachter verschijnt maar laat je niet binnen. Klop op de deur en meld je als vervanger. Praat met de wachter en je moet een maaltijd maken. Geef eerst de bessen. Meng de bessen in de witte beker op het kastje. Ga terug naar het bos en ga naast de bomen naar het moeras. Bind het touw aan de bovenste tak en aan jezelf. Spring naar beneden en pak wat pead mos. Ga slingeren tot je op de hoogte bent van de tak rechts. Pak deze vast en je bent weer terug. Boogle pakt je tas. Ga terug naar de weg en praat links met de slakken in de boom. Zij vragen om een nieuw blad. Ga links tussen de bomen met de messen door en zet de worm uit je inventory op het grootste blad. Breng het blad naar de slakken en neem ze mee naar de stadsgracht. Leg het blad in het water en je krijgt moat scum. Breng dit naar de boom met de rupsen. Gebruik de moat scum op de boom. Klik op Boogle en gebruik deze op de moat scum en je hebt de slakken gevangen. Geef de slakken en de moat scum aan de bewaker. Als dessert wil hij roat. Deze vind je naast de boom op het pad en krijg je met de bijl. Breng deze naar de bewaker. Pak als je een kristal mag kiezen het middelste. Ga naar het paneel en plaats het kristal in de vier kleuren tot alle kolommen zijn gezakt. Gebruik de tabakszak op de schaal met zand en dan op de blauwe poort links.
(158 punten).

Escarpa. Je valt door de bomen en pakt een puzzelstuk op. Ga terug naar boven en pak een tweede puzzelstuk. Ga nu naar links door de deur en praat met de moeder tot ze hetzelfde zegt. Ga buiten via de trappen naar de grot beneden links, ga naar binnen en pak puzzelstuk drie. Ga verder naar beneden en praat met de gieren. Ga door de deur naast het wasvrouwtje, steek de brug over en praat met de koning. Blijf praten tot je het medaillon krijgt van de koningin. Bekijk het medaillon en maak het open. Bekijk het puzzelstuk voor de troon. Plaats het blauwe kristal in het plafond en je krijgt een uitnodiging voor het bal. Pak links de kip van de tafel en ga terug naar het gezin. Geef daar de uitnodiging voor het bal aan de moeder. Je mag nu het puzzelstuk pakken. Ga naar beneden langs het wasvrouwtje en gooi tegenover de grot de kip op de glijbaan. De gieren gaan erachteraan. Ga de grot in en verander Boogle in een worm. Klik met de worm links achterin de grot. Verander Boogle in een lamp en dan in een schep. Hou de schep op de drakenpoep. Verander Boogle in een worm, ga terug naar rechts en je hebt nu een beetje drakenpoep. Ga terug naar het nest van de gieren en gebruik de scroll-knop. Je ziet een klein boompje. Gebruik hierop de poep en de drakenboom groeit. Ga via de boom naar beneden en de trap op. Plaats de vier puzzelstukken op de muur en je ziet dat je nog een vijfde nodig hebt. Klim via de boom terug naar boven en ga naar het wasvrouwtje. Pak van de waslijn een knijper en ga naar het gierennest. Ga rechts van het nest naar boven en spring over het ravijn. Klim dan rechts naar beneden. Pak hier het puzzelstuk, de waaier, het kussen en het vloerkleed. Ga terug naar boven en ga de grot binnen. Gebruik de knijper op je neus en het kleed op de stinkdieren. Ga nu door naar achteren. Praat met de kluizenaar en geef hem het kussen. Je krijgt weer een puzzelstuk. Ga terug en klim naast de grot naar beneden. Gooi het kleedje op het balkon onder je (scroll rechts) en gebruik er de waaier op. Als de dames zijn vertrokken ga je naar rechts en gebruik je Boogle als jojo naast de trap om beneden te komen. Laat Boogle het puzzelstuk pakken en door de spleet vertrekken. Pak naast de trap het bordje en breng dit naar de wasvrouw. Als je het terug krijgt blijkt het een puzzelstuk te zijn. Het laatste stukje vind je op de vloer voor de troon van de koning. Als je ze allemaal hebt ga je via de gegroeide boom naar de geheime kamer. Plaats de stukken en vorm met de stukken een gezicht. De bovenste stukken hebben vier verticale strepen. Als je de puzzel goed hebt gaat het beeld open en kan je met je zand naar Pergola.
(460 punten).

Pergola. Als je bent geland klik je op jezelf en volg je de mieren. Praat met de prinses en laat haar het medaillon zien (open). Pak uit haar laars een mes en snij haar los. Na de nodige verliefdheid moet je een puzzel oplossen. De bedoeling is dat je alle gelijke poppetjes op een rij zet. Let op het poppetje met de twee kleuren. Zet dit boven in de punt. Werk zo verder tot je op alle rijen dezelfde kleuren hebt (geel, blauw, rood en groen). Doe je dit goed dan krijg je een tweede puzzel. Plaats eerst vijf vrouwen links en de mannen rechts. Je krijgt nu een lucifer. Hiermee kun je de mieren laten zingen. De vrouwen moeten een toonladder omhoog zingen en de mannen een ladder omlaag. Als je zonder de lucifer op de mieren klikt zingt er 1 zijn noot en twee andere verplaatsen zich. Als je alles goed hebt gaat Lena terug naar haar ouders en jij gaat naar Asthenia.
(539 punten).

Asthenia. Als je bent geland pak je uit het kastje een pot met zijdezachte verfrissingsdoekjes. Open het potje door middel van de holographic projector en gebruik dit boven op het kastje. Druk de knop op het kastje in en er gaat een deur open. Ga door de deur en loop naar links. Druk op de rode knop en als de bal gaat rollen stap je naar rechts. Vang de bal en doe dit nog drie keer. Ga dan naar rechts en plaats de vier ballen in de katapult. Ga in de andere bak zitten en er verschijnt midden op het eiland een katapult. Haal een kanonskogel uit het bakje en ga dan naar de katapult. Span de katapult en snij met je mes het touw door. Als je voor het eiland in de sloot belandt, gooi dan de kogel weg. Beland je over het eiland, haal dan nog een kogel. Als je bij de doolhof bent ga je naar rechtsboven. Ongeveer in het midden glinstert een steeksleutel. Haal deze op en ga terug. Loop nu door de doolhof naar het gebied rechtsboven en bekijk het waterkanon. Gebruik de sleutel op de bout van het kanon en er verschijnt een pad dat je oversteekt. Je krijgt weer een doolhof. Werk door de tunnels naar linksonder, daar zit de uitgang. Je belandt voor een oversteekplaats. Haal de hendel rechts over en er verschijnen stenen. Begin op de tweede steen links en naar voren. Werk zo alle stenen één voor één af, maar je moet wel aan de overkant komen. Loop over de brug en je komt bij de uitgang. Aan de rechterkant zie je een aantal kristallen. Plaats deze zó, dat de straal er van links naar rechts doorgaat maar wel door alle kristallen. De poort opent zich. Gebruik het zand op de poort en je gaat naar Tenebrous.
(723 punten).

Tenebrous. Na de landing klik je op het zusterkapje in de inventory van Boogle. Klik op Torin en je bent er weer. Gebruik je mes op het luik linksboven en ga de pijpen in. Kruip helemaal naar links en je wordt gearresteerd. Je komt er met een waarschuwing vanaf. Alleen ben je Boogle kwijt. Praat met de zonnebloem tot hij in herhaling valt. Pak een blad van de bloemen links. Ga naar links en praat met de boom. Als deze huilt haal je het blad door de tranen. Praat verder tot de boom zich herhaalt. Ga terug naar de zonnebloem en bekijk de bladeren aan de voet van de plant. Smeer op de bladeren wat boomtranen en pak dan de zijdewormen weg. Praat met de zonnebloem en ga dan terug naar de tranenboom. Klik op het gras naast de boom en je hoort afwisselend 'ja' en 'nee'. Volg via de 'ja' het pad naar de overkant Je komt dan bij een deur. Ga erdoor en pak de hoed en de stok van de tafel. Ga naar links en pak bij het konijn de boog. Praat met het konijn tot hij zich herhaalt. Ga naar links en praat met de dame met de rode bril tot zij zich herhaalt. Praat nu rechts met de timmerman tot hij zich herhaalt. Ga verder naar rechts tot je bij de goochelaar in de box komt. Praat met hem en pak dan achter hem de poster en naast hem uit het rek de doedelzak. Ga rechts naar de man met de puntbaard en ruil jouw stem met die van Lycentia. Plaats het kristal van Lycentia in de crystcorder, plaats deze op het hologram en speel hem af.
Let goed op en maak een notitie van de tekst. Ga terug naar de timmerman en pak daar de zaag. Geef de hoge hoed aan het konijn en daarna aan de goochelaar in de box. Gebruik in je inventory de zaag op de wandelstok en geef de stok aan de goochelaar. Hou in je inventory de zijderups op de poster en geef de verschenen zijde aan de goochelaar. Je krijgt een boek met magische spreuken. Loop een rondje rechtsom tot je bij de acrobatenbank komt. Pak naast de bank de hars. Gebruik deze op de boog en je wordt verzocht op het podium te treden. Gebruik in je inventory de boog op de zaag en jawel, weer gearresteerd. In het luchtledige gebruik je de doedelzak om te sturen. Stuur naar rechts en naar onder tot je op de stoep voor de deur belandt. Plaats de crystcorder op het hologram in je inventory en maak met vier stukken tekst de zin CREEP COME HERE. Begin met het kleinste stukje. Ga terug zweven en gooi de crystcorder in de ruimte. Ga nu weer naar de stoep, bel aan en stap onder het stoepje. Creep gaat op zoek naar het geluid en je kan naar binnen. Gebruik het magische boek op Lycentia en verwijder de halsband van haar nek. Als Pecard Lycentia vastpakt ga je naar rechts en klik je op Creeps kookpot. Als je op de rand staat gebruik je het boek op Pecard. Hij valt dan in jouw plaats in de kookpot. Lycentia redt daarna de boel en je komt weer terug in THE LAND ABOVE.
(Score = 997 punten).

Peter Geurts & Fred Boot.

VERSAILLES 1685: oplossing.

Het spreekt voor zich dat je met iedereen spreekt en alle gesprekken afluistert indien mogelijk.
Als iets niet lukt of een persoon niet ter plekke aanwezig is ligt dat aan het feit dat je een babbel vergeten bent of een afluistersituatie over het hoofd gezien hebt.

Act 1: Waking the king.
Je begint in de slaapkamer van de koning. In de Bassano Antechamber haal je uit een der vazen boven de open haard sleuteltje 1. In de First Antechamber beloof je LeBrun dat je de schetsen zult zoeken. Hij zal op je wachten in de Salon of War. Ga door de deur, daal af, open het gordijn voor meer licht, open de kasten en pak het pamflet m.b.t. kunsten en de schaar. Ga nu via de Bassano Antechamber naar boven, pak daar het blanco blad papier, stoot de fles inkt met veer om, open de kist met de schaar en pak het papier uit de kist. Het papier uit de kist houd je in de kaarsvlam. Zoek nu de dienaar op die je telkens tegenhield en zeg hem dat Bontemps op je rapport wacht.

Act 2: From rising to council.
Luister eerst het gesprek van de Dauphin af. In de slaapkamer tref je Bontemps die je naar Madame de Maintenon stuurt met een boodschap. Zoek de dienaar op, die Maintenon's vertrekken bewaakt en toon hem het pamflet m.b.t. kunsten. Je krijgt van hem het pamflet m.b.t. afstamming. Vertel hem daarna Bontemps' boodschap. In de spiegelzaal luister je de gesprekken van prinses de Conti en markiezin de Montespan af. Geef het papier dat je in het kaarslicht had gehouden aan Bontemps en open dan de kast aldaar voor een kaars en een grote sleutel. In de Salon of War toon je LeBrun het pamflet m.b.t. kunsten. In de Bassano Antechamber open je de kast waarop de rij vazen staat met de grote sleutel. Je vindt hier de schetsen. Ga naar de Dauphin en toon hem die schetsen. Daarna toon je de schetsen aan LeBrun. De namaakschets klik je nu op het verfpalet bij LeBrun. Pak een penseel, doop deze in de verf en bestrijk de namaakschets: een tekst verschijnt. Bontemps is nu in de Spiegelzaal. Toon hem de namaakschets met tekst.

Act 3: From council to mass.
In de Salon of Abundance versperren 2 Zwitserse gardesoldaten je de doorgang. In de Dianasalon pak je de biljartkeu van tafel. In de Warsalon pak je het stuk papier en houtskool. In de Ambassador's Staircase luister je het gesprek tussen Racine en markiezin de Montespan af. De gardesoldaat beneden geeft je de Apollosleutel mits je hem vertelt: I'm on a mission. Maak een wandelingetje in de Royal Courtyard waar je Bontemps vindt en een gesprek afluistert bij Louvois. In de Apollosalon open je het deurtje in de hoek met de Apollosleutel. Ga door het deurtje en vervolg je weg naar de Marssalon. Let goed op wat er gebeurt! Blader net zolang door de muziekpaperassen tot je een muziekblad in je menu hebt. Laat Lully dit blad bekijken en haal hem over het blad te decoderen. Je krijgt van hem een opdracht. Met achterlating van je muziekblad ga je naar Racine voor het juiste antwoord en keer je terug naar Lully. Wederom een opdracht. Ga eerst nog even naar de Marssalon en haal sleuteltje 2 uit een der ladekastjes. In de Dianasalon tref je Philippe, de broer van de koning. Nu naar Racine voor het antwoord op de tweede vraag van Lully en terug naar Lully. Hij zal je nu het gedecodeerd muziekblad geven. Ga naar Bontemps en toon hem het muziekblad, vraag hem nu om de handgeschreven permissie. In de Salon of Abundance overhandig je de permissie aan de gardesoldaat en betreed je de ruimte met Lodewijk's verzameling medailles. Open de lade, leg het blad papier op de munten en bewerk het met houtskool. De zo gemaakte reproductie toon je aan Philippe. In de Apollosalon geef je de reproductie aan markies de Croissy. Praat tenslotte met de tweede gardesoldaat in de Salon of Abundance. Hij zal je doorlaten.

Act 4: Dinner.
Praat eerst wat met de kamerbediende in de Guardroom. Pak wat voedsel van het dienblad van de blue boy op de trap. In de Minister's Wing geef je Croissy het voedsel. Pak dan de veer met inkt en klik op het rechter stuk papier. Klik de letters aan in de volgorde zoals ze genoemd worden volgens het pamflet van afstamming. Je krijgt dan de tekst FOXANDCRANE. Zoek nu goed in de boekenkasten tot je het pamflet m.b.t. regering vindt. Toon Bontemps, inmiddels in de Guardroom, respectievelijk het laatst gevonden pamflet en de zelf gefabriceerde tekst. Ga terug naar de Minister's Wing waar je nu wel in de andere kamer kunt. Pak hier de telescoop en haal het memo uit de bureaulade. Onder een der boekenkasten vind je een soort kluis waar een code ingevoerd moet worden. Luister het gesprek af tussen Louis II en Dufort, dat levert je de eerste code op. Ga naar de Spiegelzaal en zoek de 2 plafondtekeningen die je met de telescoop moet bekijken. Weer 2 jaartallen. Zet de 3 gevonden jaartallen in de goede volgorde (volgens het memo) en voer die code in. De kluis gaat open, pak de 2 plattegronden. Leg de 2 plattegronden op de plattegrond in Croissy's kamer. Je ziet een tekst in het rood verschijnen. Terug naar Bontemps. En route krijg je van markiezin de Maintenon het pamflet m.b.t. religie. Toon dit pamflet aan Bontemps.

Act 5: The king at work.
In de Marssalon luister je het gesprek tussen Louvois en prinses de Conti af. In de Dianasalon luister je het gesprek tussen LeBrun en Mansart af en werp je een blik op de tekeningen die op de biljarttafel liggen. In de kapel in de hoek kun je naar een ruimte waar je diverse laatjes vindt met daarin sleuteltje 3 en een gravure. Op de grond ligt een koord, niet vergeten mee te nemen. In de Venussalon tref je Bontemps, vraag hem informatie omtrent de Jupitersalon. Via de Apollozaal ga je door de kleine deur de trap op. Helaas is de deur bovenaan de trap gesloten. Ga terug naar de kapel in de zijbeuk waar je de biechtvader van Lodewijk ontmoet. Toon hem het pamflet m.b.t. religie en geef hem de gravure. Ga naar kardinaal Bouillon, zeg dat je gestuurd wordt door de biechtvader en toon hem dan het pamflet m.b.t. religie. Terug naar de biechtvader voor de laatste info omtrent het pamflet, de tekst is compleet. Toon Bontemps het nu complete pamflet. In de Warsalon is de gardesoldaat verdwenen. Klik eerst met het koord op het gordijn en pak dan de ladder. Zet deze ladder tegen de steiger en klim omhoog. In de kroonluchter zie je een scroll, helaas kun je er niet bij. Vraag Bontemps om hulp en je krijgt van hem een sleutel. Ga via de Apollosalon door de kleine deur de trap op naar boven. Open de deur met de sleutel. Zoek de katrol, draai eraan en de kroonluchter zal neerstorten. Haal de scroll in de kroonluchter op.
Bekijk deze scroll aandachtig!!!!
Geef de scroll aan Bontemps.

Act 6: The promenade.
Een lastig stukje met een doolhof. Tegenover de apotheek ligt op de grond een harkje. Met dit harkje kun je in de sinaasappelboompjes gaan graven tot je een ons weegt. Maak een praatje met de tuinopzichter en het wordt duidelijk dat je het vierde sleuteltje later in het paleis moet zoeken. Ga nu de doolhof in en zoek naar een prieel waar een hertog zit bij te komen van zijn dagelijkse beslommeringen. Praat met hem, loop weg en keer terug. De hertog zal je nu vragen een medicijn te gaan halen. Dit medicijn vind je in de apotheek. Breng het medicijn naar de hertog. Hij vertrekt met achterlating van een plattegrond van de doolhof. De hertog had het over een bepaalde volgorde waarin je in de doolhof moet lopen. Je hebt een memorandum dat aangeeft welke letters/woorden je nodig hebt bij de diverse tekstbordjes. Je hebt een fabellijst met 8 titels. Nummer deze titels met de nummers van de plattegrond. Zet nu de 8 titels in de juiste volgorde van nummering beginnend bij het laagste cijfer. Loop nu de bordjes af en noteer voor jezelf de letters en woorden. Je komt dan tot de volgende tekst:
ITISNOT - IN - THE - POWER - OF - KINGSTO - ATTAIN - PERFECTION.
Bij de uitgang van de doolhof wacht Bontemps. Kies resp. yes I believe - quite monsieur.

Act 7: From supper to bedtime.
Je moet nu een bom onschadelijk maken maar de klok loopt. Save dus meteen mocht je het niet halen binnen de tijd. Ga door de deur richting ramen kijkend links. Pak hier de kaarsendover en ga naar de Spiegelzaal. Ga linksaf en klik de hark op de sinaasappelboompoten tot je sleuteltje 4 hebt. Ga naar de ruimte met de open haard. Steek je kaars in het haardvuur voor licht. Ga door de deur naar boven. Trek de bom met de kaarsendover naar je toe. Steek van links naar rechts sleuteltje 1 tot en met 4 in de sleutelgaten. Vul de tekst in, tussen elk woord moet een wit vakje staan. Geniet van het eindfilmpje met vuurwerk.

Peter Postma.

TOONSTRUCK: OPLOSSING

Paleis: Ga rechtsaf naar Bricabrac, hij is zijn bril kwijt. De butler vertelt je de vindplaats van de bril. Bricabrac geeft je nu een blauwe tas en de blauwdruk. Je moet op zoek naar 11 voorwerpen. Laat de paleiswachten een dansje maken en grijp de sleutel. Open met de sleutel de linkerdeur. In de slaapkamer pak je de speeldoos en laat je Flux het trapje van de bedstee beklimmen = huurticket. Rommel zodanig met de lades dat de bovenste en onderste la open blijven staan, waardoor zich een geheime doorgang opent. Trek nog even aan het belkoord en schuif het vloerkleed eens opzij. Beneden aangekomen onderzoek je de loszittende vloerplank en zet je Flux erop. Stamp op de vloerplank waardoor Flux tegen het plafond belandt en de valdeur op deze wijze opent. Terug naar boven, vloerkleed over de val en laat de butler maar komen door aan het belkoord te trekken. Haal de opgezette haring. De gouden gieter kun je nog niet pakken, want de deur sluit zich dan. Ga naar het dorp.

Dorp: Bezoek hier de 4 locaties en praat uitgebreid met alle personages. In de bakkerij speel je op de piano en steek je de twee toetsen in je tas. In de herberg jaag je de muis naar de muizenval, speel je orgel en geef je Flux opdracht de muizenval te activeren. De muis gaat plat en als dank krijg je van de herbergier een mok. Neem ook de muis mee. In de speelhal speel je een spelletje Wacman tegen de octopus en win je de halsketting.

De paden op, de lanen in: Verken het gebied dat nu komt en maak kennis met Fluffy het konijn, de vogelverschrikker (pak bij hem een maïskolf), de 3 dieren in de schuur, de weerbarstige eekhoorn, de olifant en de Big Bad Wolf. Verwissel in het kasteel de gouden gieter met de mok. Vul in de schuur de gieter met vloeibare mest. Bij de olifant stop je de muis in de rechterhand, waarna je hem bij laat komen met de vloeibare mest. Stap in de machine en vertrek naar Zanydu.

Zanydu: Maak kennis met de wachter (bekijk hier de advertentie en noteer de kleurcode), de body-builder, de gier en de hond en kat bij Wacme. Om bij Wacme binnen te komen pak je de deur waar het lampje boven brandt. Noteer in Wacme de kleurcode van de badge in een der schilderijen.

Op en neer, heen en weer: Ga naar de herberg om te telefoneren. Bepaalde kleuren krijg je door snel 2 toetsen achter elkaar in te toetsen (oranje bijv. = geel + rood). Toets de code in van de advertentie bij de wachter t.w. blauw, paars, rood, oranje, geel, groen, oranje. Je krijgt nu een aantal vragen die je moet beantwoorden met een kleur. Jim's vacht = blauw. De vissenstaart = geel. Warp's vacht naast wit = oranje. Rechterschoudervis van de wachter = rood. Woof's kraag = groen. Pijl naar de gym = blauw. Het is mogelijk dat je andere en/of meerdere vragen krijgt. Dit ligt dan aan de volgorde waarin je de zaken daarvoor hebt opgelost. Buiten de herberg staat nu een pakje = springende boontjes. In de herberg telefoneer je opnieuw: de code van de badge t.w. paars, geel, geel, blauw, groen, rood, oranje. Je hoort een tijdstip t.w. 6.30 u. Daar moet een half uur van af en je weet de tijd van de klok bij Wacme. Bij Wacme toon je Woof de springende bonen en je mag met de Giftomatic spelen. Doe dat en win de hamer, de handschoen en de magneet. In de schuur haal je m.b.v. de magneet het machineonderdeel uit de hooiberg. Stop het onderdeel in het midden van de botermachine (gap) en pak de 2 boterstaven (in je menu uiteen halen). In de speelhal sla je met de hamer op de kop van Jut, helaas geen resultaat maar wel leuk! Geef de kikkers in de bakkerij een boterstaaf en je krijgt het deeg. Bij de body-builder smeer je boter op het toestel en vraag je Jim of hij zijn capriolen nog eens wil tonen. Nadat je van Jim verlost bent oefen je op de Pumpotron voor de nodige spierkracht. In de speelhal sla je opnieuw op de kop van Jut, dit keer met succes. Neem de fles wijn en de bellen mee. In de schuur (door Nefarious inmiddels wat bijgewerkt) vul je de gieter met gif. Met het gif maak je de hindernis naar de felbegeerde peper onklaar en pak je de peper. Ga de gieter nogmaals met gif vullen.

Big Bad Wolf: Geef de wolf de fles wijn. Je belandt in een kookpot. Ga met de kookpot wiebelen tot hij omgevallen is. Stop de maïskolf in het vuur = popcorn. Steek het deeg aan het draaispit = broodje. Neem tenslotte het draaispit en het boek mee voor je vertrekt. Lees dat boek nog even door.

Vice versa en nogmaals: Reis en verken verder tot aan de boomstronk voor het kasteel van Nefarious. Je ontmoet een uitsmijter en een robotmaker. Bij de uitsmijter rechts in beeld ligt een stuk vlees. Smeer hier gif aan. In de gevangenis pak je het stempelkussen en open je de safe door de schuifpuzzel op te lossen. Pak het zwarte gat. Dit zwarte gat kun je in de diverse "potholes" stoppen om sneller te reizen. Smeer met het stempelkussen inkt op de speeldoos. Klik het kostuumticket op de speeldoos voor een "handtekening". Het giftige vlees geef je aan de gier, pak een veer en vergeet de houten pijl niet. Bij Wacme zet je de klok op 6 uur, de wachter vertrekt. In het vistoilet lees je de closetrol, helaas heb je de ontstopper nog niet. Geef Fluffy de popcorn en ontvang de suikerspin.

Feedback, Goggles en Lugnut: Inmiddels heeft Nefarious deze 3 handlangers op pad gestuurd. In de kostuumwinkel hoor je ze aankomen, verstop je achter het gordijn. Geef de eigenaresse het kostuumticket. Je krijgt een vliegpak en je moet een keuze maken uit een aantal kostuums: kies het harlekijnspak. Klik het boek op het raadselboek. Bij de robotmaker lees je voor uit het raadselboek, daar heeft hij niet van terug, pak de ontstopper. In het kasteel stop je het draaispit in het gat van de kast met het rolluik. Pak de opgezette kat. Stop de springende boontjes in de opgezette kat. Geef de vogelverschrikker het harlekijnspak. Nefarious gooit roet in het eten en je houdt er een cape aan over. In de schuur ruil je de veer voor lijm. Smeer lijm op de 2 pianotoetsen. Smeer lijm op de suikerspin. Plak pianotoetsen en suikerspin op de opgezette kat. Bij de eekhoorn zet je de kat voor het deurtje en laat je Flux de noten pakken.

Vistoilet: Ontstop het toilet met de ontstopper. Gooi de rode haring in het toilet. Zorg dat je de tong (groene vis) vangt.

Feedback, Goggles en Lugnut 2: Bij de uitsmijter trek je de cape aan. Eenmaal binnen ga je direct naar de kleedkamer om je te verstoppen voor het drietal. (Ook bij de bakkerij, mocht je daar nog naar toe gaan, kun je je op deze wijze verstoppen). Maak kennis met Seedy en zijn bijzondere prestaties op bowlinggebied. Smeer de bowlingbal in met lijm om je van de beer te bevrijden. Helaas blijven Drew's prestaties beneden peil, klik daarom met Flux op de bowlingbaan om alsnog de 3 gouden kegeltjes te winnen.

11 puzzelstukjes: In het kasteel ga je naar de constructiekamer voor het vliegtuigje.
Je hebt nu 11 van de 12 puzzelvoorwerpen. Spice + Sugar. Rock + Roll (broodje). Salt + Pepper. Bow + Arrow (houten pijl). Ball + Chain (de halsketting). Bolts + Nuts (de nootjes). Needles + Pins (3 gouden kegeltjes). Polish + Spit (draaispit). Whistle + Bells. Heart + Soul (lees Sole = tong = groene vis). Dagger + Cloak (cape).
Alleen bij de stripes mis je nog een voorwerp. Ga naar Wacme en vraag de kat en hond om een demonstratie met de bokshandschoen. Let goed op en handel snel. Direct na het filmpje zie je een aura van sterretjes die je moet grijpen. Je hebt nu alle 12 voorwerpen om de cutifier, het vliegmachientje, te maken.
LET GOED OP EN LUISTER AANDACHTIG NAAR HET FILMPJE.

Nefarious' kasteel: Pak het gele kristal (onder de mat) en de mat. Doe dit op het moment dat Snout een niesaanval krijgt. Klop de mat uit op de tralies van je cel. Pak de sleutel en open de celdeur. Luister goed naar het vogeltje dat aanwijzingen geeft voor de latere boekpuzzel. Ga eerst rechtdoor. De climatron mist een hendel. Open de ventilatieschacht, klim erin en trek je vliegpak aan. In de badkamer vul je de gieter met water bij de wastafel, pak je de chloroformdoekjes uit het medicijnkastje, duw je de stop in het afvoerputje van de wastafel en zet je alle kranen open zodat het blank staat (ga je door de deur dan word je gepakt door de krokodillen tenzij je je in de douche verstopt. Laat je je pakken dan beland je wederom in de cel. Met de mattruc kom je eruit als je Snout tenminste over zijn allergie laat babbelen). Ga terug naar de cel, ga rechtsaf.

Eerste verdieping: De kok maak je onschadelijk m.b.v. de met water gevulde gieter. Pak een kalkoen. Druk even op het knopje voor een kennismaking met wat hongerige krokodillen. Even terug naar de badkamer om je gieter bij te vullen. Probeer eens het kistje uit het aquarium te pakken, de vriendelijke vis blijkt een piranha.

Tweede verdieping: In de linkergargoyle bij de trap vind je een blauw kristal. Kijk eens door het luikje van de linkerdeur. In de ridderzaal schuif je de boeken naar voren in de boekenkast volgens de aanwijzingen van het vogeltje t.w. blauw 1, rood 1, rood 3, blauw 2, blauw 3, rood 4, rood 2 en als laatste blauw 4. Achter de boekenkast maak je kennis met een kroko bij een monitor. Sus de kroko in slaap met de speeldoos. Bekijk alle kanalen op de monitor en laat hem tenslotte staan in stand 4. De magneet houd je tegen het plafondgedeelte waar de ridder op staat. Laat de ridder in het monitorscherm zodanig naar de overkant lopen dat het hek opengaat. Achter het hek kun je naar boven en zie je de 3 trawanten van Nefarious. Pak tenslotte de ijzeren handschoen van het harnas.

Clownspuzzel: Doe de clownsgebaren na.
Klik neus - neus, linkeroor - neus, linkeroor, rechteroog en breidt deze cyclus uit met rechteroor - linkeroog - tong - linkeroor - rechteroor - rechteroor - linkeroor - neus.
Bij de clown even opletten! Wanneer hij zich poedert pak je snel zijn neus van de tafel. Stop chloroform in de neus en dankzij deze truc gaat de clown plat. Pak de pin en de ballon. Vul de handschoen en de ballon met helium.

Munitieopslagplaats: Open met de pin de springende kist. Van Ray de kikker krijg je het rode kristal. Kruip in de kist, beweeg naar rechts tot Drew het dynamiet heeft. In je menu pak je een dynamietstaaf uit het kistje.

Keukenperikelen: Open de deur van de oven. Stop de dynamietstaaf in de kalkoen. Houd de kalkoen in het vuur, deponeer hem in het liftje en zie hoe je van krokodillen krokodillenleer maakt.

Wat nu: In de biljartkamer pak je de keu. Bevestig de ijzeren handschoen aan de keu. Zet met de pin in het midden de climatron op koud. In de badkamer is nu de plas water bevroren. Ga daar door de deur en lok zo de krokodillen naar binnen. Het ijs doet de rest. Helemaal boven bij het traliehek gebruik je de combinatie keu-ijzeren handschoen op het knopje waardoor het hek omhooggaat. De deur met de stemanalysator kom je binnen door voor de deur te staan, handschoen met helium op Drew gebruiken en dan Lugnut te kiezen. Hierbinnen ontmoet je de waarzegster, loop niet naar haar toe, want dan beland je wederom in de cel. Zet de climatron op heet, daarna op normaal. Pak het kistje uit het

aquarium voordat de vis er weer in springt. Open het kistje in je menu met de rechtermuisknop = sleutel.

Studeerkamer: Open deze met de laatst gevonden sleutel. Probeer de zonnebril te pakken, de kast valt om en de zonnebril belandt op de ventilator. Haal de schakelaar om die vrijgekomen is en de zonnebril belandt op de ezelskop. Verzet de bureaustoel, probeer de zonnebril te pakken, helaas belandt hij op de vleesetende plant. Trek je vliegpak aan en de zonnebril vliegt in de vaas. Sla de vaas stuk met de hamer en pak de zonnebril.

Vierde verdieping vervolg: Zet voor je bij de waarzegster naar binnen loopt de zonnebril op. Hierdoor wordt ze zelf gehypnotiseerd. Klik waarzegster, klik uitgang. De waarzegster staat nu bij de handscanner van de nog niet geopende deur. Laat haar haar hand op de scanner leggen.

Nefarious hoofdkwartier: Zet de kristallen in de machine op zijn plaats, boven beginnen met de klok mee: blauw - rood - geel. Een vierde kristal ontbreekt nog.
Ga naar de 2 gargoyles. Op de linkergargoyle zit een hoorn. Klik deze aan, loop vervolgens de trap op, ga via de badkamer naar beneden, loop de trappen op naar de rechtergargoyle. Haal het groene kristal uit de rechtergargoyle. Plaats het groene kristal in de machine. Haal de schakelen om en pak het mechanisme. Klik op de monitor bij de deur links, klik op de hendel rechtsonder, klik op de hendel linksboven. Stap in het vliegmachientje en geniet van de extra lange einddemo. En zoals verwacht, wordt vervolgd!

Peter Postma.

Syn-Factor - Oplossing

Algemeen: Voor zich spreekt dat je alles op je weg goed onderzoekt en bekijkt. Deze oplossing beperkt zich hoofdzakelijk tot die handelingen om het spel uit te kunnen spelen. Gebruik dus ook je hulpmiddelen om maar niets van het spel te missen.

Deel 1 - What's going on: Doe eerst een grondige verkenning en noteer wat waar te vinden is. In de bioscoopzaal vind je 2 bommen. Bij de shuttle ga je de trap op en plaats je rechts van de bay-shuttle-door een bom. Je kunt nu in de shuttle komen. Ga naar de Environment Control Systems, noteer de code voor de computercore (740). Voer die code in en blijf dan de temperatuur opkrikken tot je de boodschap "fire detected" krijgt. Ga naar de cockpit van het ruimteschip. Rechts van het hoofdpaneel vind je de Flight Control Terminal. Lees de coredump door. Noteer de code voor de wormdrive (2931) en de bay-shuttle-door (5892). Tegenover deze terminal vind je een soort sterrenkaart. Klik op de locatie Plasfo-space-buoy (ergens rechtsboven). Ga naar de wormdrive en voer 2931 in. Zet attractor on-line. In de wormdriveruimte vind je ook de Attractor Control Routing, schakel deze naar de flight cabin. Terug naar de cockpit en loop even het hele hoofdpaneel door. Bij de Wormdrivecontrol uiteraard activate. Open de bay-shuttle-door met code 5892 en activeer shuttle-control. Stap in de shuttle, rommel wat met het hoofdpaneel (flight-systems - initiate autolaunch) tot je vertrekt naar de Plasfo-space-buoy. Lukt het niet, ga dan eerst nog even naar de cockpit van het ruimteschip en loop daar het hoofdpaneel nog eens door. Probeer dan opnieuw.

Deel 2 - Plasfo Space Buoy: Eerst een grondige verkenning. Op het gangpad boven vind je naast dat gangpad een stuk pijp. Lees de creditlink op de begane grond, je hebt dus 105 credits nodig maar je hebt er slechts 100. Op de begane grond verspert een eerste drone je de weg, een tweede drone zit achter glas en bewaakt een computer. Bekijk de central power conduit for the station. Door je creditkaart 5 maal op de pijpjes links te klikken krijg je vanzelf 105 credits. Klik je met de creditkaart op de wat wittere rechtse pijpjes dan gaan er credits af. Heb je het de eerste keer dus verknoeid, geeft niet, klik dan weer op de pijpjes links tot je er weer 105 hebt. Bij de drone achter het glaswerk kun je je bom uitproberen op het glas, helaas slipt deze weg. Gebruik de 105 credits op de creditlink rechts van het glaswerk. In het toilet vind je een vuile spiegel. Plaats hier je bom op en beide drones zullen verdwijnen. Breek met de pijp de vergrendeling van de deur, daar waar de eerste drone je de weg versperde. Loop dan door naar de computer, bekijk alle 4 entry's en ga naar je shuttletje. Initiate auto-launch.

Deel 3 - Carswell: In de receptiebox druk je rechts van het koffiebekertje op een paneeltje om een volgende deur te openen. Ga in de mainhall rechtsaf. Hier vind je o.a. een gesloten liftdeur. In het midden van de mainhall vind je o.a. een creditcomputertje. Gebruik hier je creditkaart op tot je zo'n 400 credits hebt. Ga in de mainhall links de trap op. Onderweg kom je langs een live-video. Luister naar de belangrijke boodschap. De deur naar slaapzaal A is gesloten. Pak in slaapzaal B de strop. In de wasruimte achter slaapzaal B pak je de SherbanCON22. In Carswell's kamer alles goed onderzoeken. In de messhall loop je door tot bij de kat. Tegenover de kat gebruik je de SherbanCON22 op een paneel voor een stuk metaal. Plaats dit stuk metaal in de wasruimte op de plek waar je de SherbanCON22 vond. Ga via slaapzaal A de schacht in. Linksaf in de schacht brengt je bij de Conduct Power Routing. Zet deze op SL - EV. Rechtsaf in de schacht brengt je bij een videocamera, neem deze mee. Ga naar de live-video en luister naar de boodschap. Doe dat nog eens om te constateren dat de connectie definitief is verbroken. Ga de lift in, daal af, onderzoek hier alles grondig. Gebruik de videocamera op de Securitycam. Je ziet, je moet een code invoeren. Dit is de code die je vond op een link in Carswell's kamer (t.w. 2034.12.1). Voer die code in, ga naar je shuttletje en initiate auto-launch.

Deel 4 - Symsym: De voordeur is gesloten. Ga rechtsom en spring naar beneden. Bij een stapel kratten vind je een digital clipboard. Onderzoek deze in je menu. Klik status en bekijk de gegevens. Weight = 2.7P. Bekijk het clipboard opnieuw in je menu en klik de volgende items voor een totaal van 2.7P: ventcaps (0.6P), drone CNTRLboxes (0.2P) en datacardmedia (1.9P). Gebruik nu het clipboard op de deliverycomputer en ga het gebouw in. Je vindt direct een link: route re-packing brengt je op deze locatie terug. Kies warehouse. Loop hier alsmaar door tot je in een soort lift staat. Door op de pijltjes te klikken kun je in totaal naar 4 verdiepingen. Van beneden naar boven voor het gemak A t/m D. Ga naar A. Bestudeer de 3 links en de tekst op de gesloten deur. Loop terug naar de lift tot je onder in beeld de boodschap leest terug te keren naar die gesloten deur. Je kunt nu wel naar binnen. Eenmaal binnen vind je een link: klik initiate. 2 drones verdwijnen, de linkerdrone blijft. Ga naar C. Dit pad voert je terug naar je shuttletje. Ga naar D. Op deze verdieping alles grondig bestuderen. In Debrise's kantoor een link en een datakaart in de prullenbak. In Reynold's kantoor een link. Let op de schilderijen, m.n. die m.b.t. Kubla Khan. In Lowery's kantoor 2 links. Ga terug naar Reynold's kantoor en druk op het witte knopje op zijn bureaublad. De code voor de safe (gebruik Kubla Khan in je database) is XANADU. Bestudeer de link in de safe: E1 - A7; E2 - A2; E9 - A5. Ga terug naar A, gebruik de datakaart op de achtergebleven drone en voer de safelinkcode in. De code voor de geheime deur is MONUMENTAL. Rommel eenmaal binnen net zolang tot je de link met een nieuwe code voor je shuttletje ziet. Ga naar je shuttle, initiate auto-launch en de vijand verschijnt. Select target. Klik linksonder in het scherm. De opgeblazen reactor maakt korte metten met de vijand.

Deel 5 - Finale: Loop naar de lift. Voer resp. code ACCESSNINE - ENTRYNINE in en ga naar level 1.

Utilityruimte: Pak de loszittende pijp, open het luik. De drone die je hierachter de weg verspert zal later verdwenen zijn. De weg leidt dan naar de zichzelf opladende drone (zie verderop).

Gang level 1: Gebruik je videocamera op de drone, gebruik de videocamera op de interface van de videomonitor en sla de drone daarna met de pijp tegen de grond. Ga je nu verder, dan tref je opnieuw een drone. Om deze uit te schakelen doe je: Link neergeslagen drone - AADFnetworkstatus - RECHARGE. Vervolg je weg tot je de nu zichzelf opladende drone tegenkomt. Om het hoekje wacht een volgende drone. Om deze uit te schakelen doe je: Link opladende drone - local drone status - attack specified target - klik op de drone om de hoek. De opladende drone zal nu de drone om de hoek uitschakelen.

DNAcomputerruimte: Pak de DNA sampler. Als je deze gebruikt op de computer, krijg je de DNA gegevens van Fellows. Heb je niets aan!

Ruimte tegenover DNA computer: Hier vind je een link m.b.t. Miller. Luister naar de hologramboodschap van Debrise.

Ruimte "onleesbare" link: Naast een "onleesbare" link vind je ook een koffiebeker. Die bewaren we voor straks.

Laatste deur links: Hier vind je een link m.b.t. dronetasklists, link m.b.t. Debrise en een link m.b.t. de symbiotic implant.

Physioscan detection field: Om hier voorbij te komen doe je het volgende: Gebruik de DNA-sampler op de koffiekop. Gebruik de DNA sampler op de DNA computer (gegevens Miller). Nu kom je voorbij de scanner. Vervolg alsmaar je weg. Er gebeurt van alles (lees bericht van Lowery in je menu!). Uiteindelijk kom je in een gangpad met enerzijds een kernreactor, anderzijds een wormhole attractor beacon. Ga naar de lift, voer code in: CONSCIENCE (volgens bericht Lowery).

Subject storage chamber: Activeer status. Noteer SYMcode = SYM001103. Voer deze code in op de computer. Lees de info.

Overview center: Debrise pleegt een aanslag. Draai je om en spring door het stukgeschoten hek. Ga terug naar de overview en bekijk alvast de link op het bureau.

Wormhole attractor beacon: Hier wacht Debrise voor de laatste confrontatie. Klik LINK - code EMERGENCYNINE. Debrise wordt verpletterd. Ga nog even naar de overview en doe LINK - RELEASE BEACON. Pak de nu loszittende beacon en plaats deze op de kernreactor. Opnieuw naar Overview.
Klik LINK - ACTIVATE BEACON.
THE END.
Peter Postma.

Comanche 3:
Type R in het spel om de radio te activeren. Type daarna de volgende woorden in en druk op ENTER:
RATZ: 30 seconden onzichtbaar.
COWZ: vijanden bevriezen voor 30 seconden.
IPIG: overload wapens.
CAT9: schade herstellen.
DOG9: herlaad wapen.
BAT9: GPS Hellfires.

Peter Zuidema.

Heroes of Might & Magic 2 - tips

Het is erg belangrijk de verschillende "heroes" goed te kennen. De Barbarian heeft als voordeel dat hij/zij erg sterk is, ver kan reizen en snel een sterke, goedkope troepenmacht kan opbouwen. Zwak punt van de barbaren is dat ze met "magic" nauwelijks overweg kunnen.

Voor de Knight geldt bijna hetzelfde verhaal op de mobiliteit na. Het intelligentiepeil ligt iets hoger dan dat van de barbaren en de troepen zijn degelijk. "Upgraden" van de troepenmacht kan vrij snel, mits er een "tavern" in het kasteel aanwezig is.

De Sorceress moet het hebben van haar toverkrachten. Beste troepen zijn de Battle Dwarves (mits veel) en de Unicorns. De toptroepen (Phoenix) kunnen aardig wat schade aanrichten, maar zijn zwak. Tegen draken hebben deze vogels weinig kans.

Als Wizard moet je zorgen zo snel mogelijk Giants en Titans als legers aan te maken. De lagere legers stellen weinig voor, dus hiermee moet je het vechten zoveel mogelijk zien te vermijden. Giants en Titans kosten een vermogen aan goudstukken en grondstoffen, maar kunnen een enorme schade aanrichten en hebben een flink incasseringsvermogen. Wizards hebben tevens meer spreuken tot hun beschikking als er een "Library" in hun kasteel gebouwd is.

Warlocks zijn de beste keus als het gaat om het gebruik van magic. De legers zijn sterk, maar duur. Zelfs in het beginstadium kun je met Gargoyles en Griffins al heel makkelijk legers van boogschutters uit de weg ruimen: zorg dat deze vliegers meteen ieder 2 tegenstanders blokkeren, zodat deze hun bogen niet meer kunnen gebruiken. Met hun mesjes stellen boogschutters niet veel meer voor. Zet in dit geval de combat mode niet op "auto", want de legers zijn hier niet op geprogrammeerd. Wanneer een Warlock eenmaal een drakentoren heeft, ben je haast onkwetsbaar. Nadeel is dat deze figuren erg afhankelijk zijn van grondstoffen, met name sulfur.

Tenslotte de Necromancer met zijn legers van ondoden, die niet erg sterk zijn. Pas met Bone Dragons valt een behoorlijk gevecht te leveren. Grootste voordeel van de Necromancer is de skill "Necromancy", die zo snel mogelijk tot expert niveau opgebouwd moet worden. Zeg nooit dat je bijvoorbeeld een "Throng of Peasants" met rust zult laten, want een overwinning levert je een paar honderd skeletten op. Met zo'n 700 skeletons kun je in één klap 8 draken neermeppen.

Andere "heroes" kunnen zich beter niet in "Necromancy" bekwamen, want skeletten zijn de pest voor het moreel in je legers.

Wat voor "hero" je ook kiest, probeer altijd zo snel mogelijk een kasteel van een tegenstander te veroveren, liefst van een ander type dan je eigen burcht en tracht er een bijpassende leider voor te kopen. Dorpjes zijn wel leuk en leveren wat geld op, maar het kost ook een hoop goud, grondstoffen en tijd om er een leuke vesting van te maken.

Op de eerste dag van een nieuwe week worden er troepen "geboren", dus tracht zo'n kasteel op of tegen de zevende dag in de wacht te slepen. Dan kun je het meteen verdedigen.

In totaal kun je 8 helden werven. Doe dat echter niet te snel. Ten eerste kosten ze 2500 GP de man/vrouw en ten tweede moeten ze ook nog allemaal minstens een basisleger ter beschikking hebben. Zorg ervoor dat je eerste leider goed voorzien wordt van artefacts en laat hem of haar zoveel mogelijk leren.

In elk kasteel (maakt niet uit welk type) kan een Mage Guild gebouwd worden van maximaal 5 verdiepingen. Bij het opstarten van een nieuw scenario gebeurt het toekennen van spreuken totaal willekeurig. Zelf begin ik niet eens aan een scenario, als ik niet minstens een Lightning Bolt of een Cold Ray in het spreukenarsenaal heb. Af en toe ben ik wel een uur bezig met het opnieuw opstarten, eerst level 1 van het Mage Guild, daarna level 2 tot het bingo is. Misschien is dat vals spelen, maar je moet toch wat als Necromancer. Ik vergelijk het met het gooien van de dobbelstenen bij het aanmaken van characters in RPG's, zoals de Might & Magic reeks.

Nog even een beetje gemeen truukje: tegenstanders zijn verzot op lege kastelen. Om ze te lokken kun je je leider alle troepen uit een kasteel laten meenemen en dan een stukje verder neerzetten. Als zo'n vijand dan nietsvermoedend aan komt rijden om je kasteel in beslag te nemen: tjakka! Zorg er wel voor dat je niet te ver weg gaat staan en dat je troepen sterk genoeg zijn om de betreffende tegenstander uit de weg te ruimen. En doe dit voor alle zekerheid aan het begin van een week.

Jocelyn.

Might & Magic 6: tips om te beginnen.

Might & Magic 6 is verdeeld over 15 gebieden met ca. 40 speciale locaties waar o.a. tempels, caves en dungeons te vinden zijn. Het spel begint in New Sorpigal en het is verstandig voorlopig daar even te blijven, monsters te verslaan en enkele quests op te lossen om zodoende ervaring op te bouwen en items te vinden om je ploeg een beetje sterker te maken. Om de eilanden van New Sorpigal (en ook van enkele andere gebieden) te kunnen bezoeken zul je eerst moeten kunnen vliegen of over water moeten kunnen lopen. Dit kun je dus voor een later stadium bewaren.

Na New Sorpigal is een bezoekje aan Misty Islands een goede keuze, omdat daar de vijanden en tempels nog niet al te lastig zijn en alle eilanden zonder vliegen of over water lopen te bezoeken zijn, daar één van de bewoners een teleport kan openen naar de eilanden.

Kennis is macht en dat merk je duidelijk bij dit spel. Zo zul je teleports niet herkennen en niet kunnen gebruiken als je (nog) niet weet waar ze zijn.

Vrijwel alle steden hebben bronnen. Het drinken ervan verhoogt (permanent of tijdelijk) vaardigheden of kennis, maar vele bronnen zijn vergiftigd of hebben andere 'bijkomstigheden', dus SAVE voordat je ervan drinkt! Hetzelfde geldt voor teleports waar je een waarschuwing krijgt. Save eerst voordat je b.v. in een arena getransporteerd wordt waar het wemelt van de vijanden.

Geld is belangrijk en je hebt altijd te weinig. Zorg dat één van je ploegleden goed is als Merchant en Diplomacy heeft. Hij of zij kan er voor zorgen dat gevonden spullen meer geld opleveren dan ze eigenlijk waard zijn en je kunt met deze vaardigheden goed handelen en geld verdienen. Heb je ook nog een sorcerer die de Enchant spell kent dan wordt het helemaal interessant want je handelaar kan goedkoop items kopen, je sorcerer maakt ze 'special' d.m.v. deze spell en je handelaar kan flinke winst maken bij de verkoop. Deze Enchant spell werkt alleen bij de 'betere' spullen. Goedkope dingen gaan kapot als deze spell wordt gebruikt. Let goed op wat handelaren betalen of vragen. Per stad is dit zeer verschillend en om winst te maken zul je op een goedkoop adresje moeten kopen en verkopen bij een handelaar die het meeste biedt. Ook de gevonden spullen moet je verkopen bij de hoogste bieder om geld te kunnen verdienen.

Succes!

CHEATS en CODES

Archimedean Dynasty:

Hou CTRL ingedrukt en tik de volgende nummers in:
0: einde missie.
1: onkwetsbaar.
2: onbeperkt aantal torpedo's.
3: onbeperkt aantal ammo.

Peter Zuidema.